COREL®



CorelDRAW® GRAPHICS SUITE X4

BENUTZERHANDBUCH

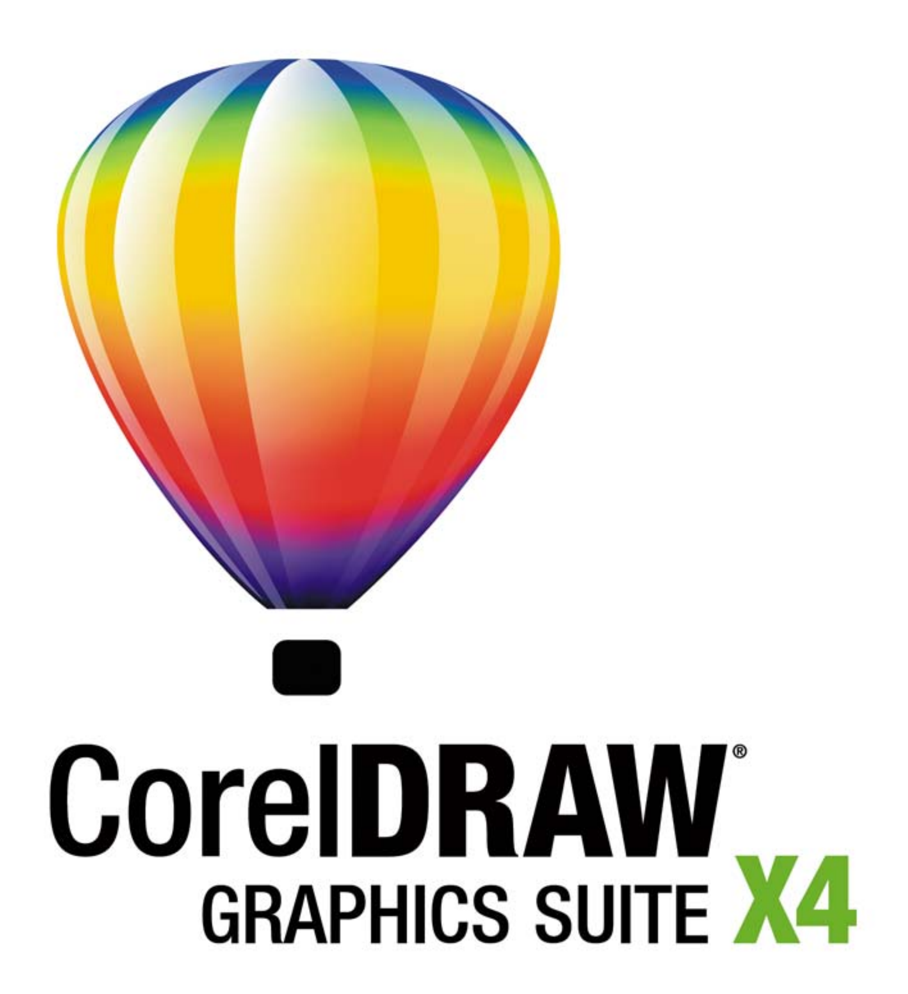
Buchinhalt

Inhaltsverzeichnis

Abschnitt I: Willkommen bei CorelDRAW Graphics Suite X4

Abschnitt II: CorelDRAW

Abschnitt III: Corel PHOTO-PAINT


CorelDRAW®
GRAPHICS SUITE X4



Willkommen

CorelDRAW® Graphics Suite X4 liefert leistungsfähige Software für Grafikdesign, Seitenlayout und Fotobearbeitung.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Anwendungen der CorelDRAW Graphics Suite X4
- Neue Funktionen der CorelDRAW Graphics Suite X4
- Anwendungen der CorelDRAW Graphics Suite installieren
- Sprachen ändern
- Corel-Produkte registrieren
- Corel-Produkte aktualisieren
- Corel® Support Service™
- Mit Netzwerkinstallationen arbeiten
- Informationen zur Corel Corporation

Anwendungen der CorelDRAW Graphics Suite X4

In diesem Abschnitt werden die Hauptanwendungen der CorelDRAW Graphics Suite X4 beschrieben.

CorelDRAW

CorelDRAW ist eine Anwendung zur intuitiven Gestaltung von Grafiken, die dem Grafikprofi von heute alle notwendigen Hilfsmittel zur Verfügung stellt. Ob Sie nun in der Werbebranche, einer Druckerei oder im Verlagswesen arbeiten, Schilder oder Gravuren herstellen oder in der Fertigung tätig sind: CorelDRAW bietet die Hilfsmittel, die Sie zum Erstellen präziser und kreativer Vektorillustrationen und professionell aussehender Seitenlayouts und Grafikdesigns benötigen.

Corel PHOTO-PAINT

Corel PHOTO-PAINT® ist ein Komplettprogramm für die Bildbearbeitung, mit dem Sie Fotos retuschieren und bearbeiten können. Rote Augen korrigieren oder Belichtungsprobleme beheben, Bildbereiche ausschneiden, Fotos erstellen und für den Druck oder das Internet vorbereiten: Corel PHOTO-PAINT bietet leistungsfähige Hilfsmittel, die nicht nur schnell sind, sondern auch leicht zu bedienen.

Neue Funktionen in CorelDRAW Graphics Suite

In diesem Abschnitt werden die neuen Funktionen der CorelDRAW Graphics Suite vorgestellt.

Neue Funktionen in CorelDRAW

Mit den verbesserten Layouttools, Textverbesserungen, neuen Gestaltungmöglichkeiten, der umgestalteten Benutzeroberfläche und dem verbesserten Workflow können Sie Ihre Produktivität steigern und angenehmer arbeiten.

Unabhängige Ebenen

Sie können jetzt die Ebenen unabhängig voneinander für jede Seite in Ihrem Dokument steuern. Für einzelne Seiten können lokale, unabhängige Richtlinien und für das gesamte Dokument können Masterrichtlinien hinzugefügt werden.

Tabellen

Mit der neuen interaktiven Tabellenfunktion können Sie Tabellen erstellen und importieren, um ein strukturiertes Layout für Text und Grafiken in Zeichnungen bereitzustellen. Sie können Tabellen und Zellen problemlos anpassen, indem Sie sie ausrichten, vergrößern bzw. verkleinern und bearbeiten.

Live-Textvorschau

Mit der Live-Textvorschau können Sie direkt mit dem Bildschirmtext interagieren, mit verschiedenen Einstellungen experimentieren und die Ergebnisse auswerten, bevor Sie die Änderungen übernehmen.

Einfache Schrifterkennung

Sie können die Schriftart in der Grafik eines Kunden ganz schnell erkennen, indem Sie eine Textprobe an WhatTheFont.com senden (Website steht nur auf Englisch zur Verfügung).

Spiegeln von Mengentext

Sie können Mengentext jetzt interaktiv horizontal und/oder vertikal spiegeln, wenn Sie Ihren Text für die Ausgabe vorbereiten.

Bessere Unterstützung für Anführungszeichen

Anführungszeichen können jetzt für bestimmte Sprachen angepasst werden. Sie können die Formate für Anführungszeichen bearbeiten und auswählen, welche Formate automatisch eingefügt werden, wenn Sie in verschiedenen Sprachen Text eingeben.

Unterstützung von RAW-Kameradateien

Beim direkten Importieren von RAW-Dateien aus Ihrer Digitalkamera können Sie Informationen über Dateieigenschaften und Kameraeinstellungen anzeigen, Farbe und Ton des Bildes anpassen und die Bildqualität verbessern. Mit interaktiven Steuerelementen können Sie Änderungen schnell in der Vorschau anzeigen.

Mehr Kompatibilität

Zu den unterstützten Dateiformaten zählen jetzt Illustrator CS 3, Photoshop CS3, Acrobat 8, AutoCAD DXF und DWG; Microsoft Word 2007 (nur Import); MS Publisher 2002, 2003 und 2007 (nur Import), PDF 1.7 und PDF/A (einschließlich PDF-Kommentare) und Corel Painter X.

Vorlagen und Suchfunktion für Vorlagen

Neue Vorlagen erleichtern Ihnen den Einstieg in Ihre Gestaltungsprojekte. Zu Beginn eines neuen Projekts können Sie problemlos die richtige Vorlage auf Ihrem Computer abrufen. Sie können die Vorlagen durchsuchen, in der Vorschau anzeigen oder nach Name, Kategorie, Schlüsselwörter oder Notizen nach Vorlagen suchen. Sie können auch hilfreiche Informationen zur Vorlage (wie Kategorie und Stil) anzeigen.

Extras

Auf der CorelDRAW Graphics Suite X4-Disk stehen Ihnen 4.000 neue Cliparts zur Verfügung. Sie können diese hochwertigen Vektorgrafiken im CorelDRAW-Format einfach suchen und für die Verwendung in Ihren Entwürfen anpassen.

Neue Schriftarten

Zu der breiten Palette neuer Schriftarten zählen einlinige Gravurschriften sowie plattformübergreifende OpenType-Schriftarten, die erweiterte Sprachenunterstützung für lateinische, griechische und kyrillische Layouts bieten.

Verbesserte Suchfunktion

Wenn Sie in Windows Explorer nach CorelDRAW X4-Dateien suchen, können Sie nach bestimmten Stichwörtern, Notizen, Dateityp, Datum oder Text suchen. Sie können Dateieigenschaften innerhalb der Anwendung oder in Windows Explorer, Windows-Suche, Windows-Desktopsuche oder Windows Vista-Suche hinzufügen oder bearbeiten.

Aktualisierte Benutzeroberfläche und verbesserte Skizzen

Neu gestaltete Symbole, Menüs und Steuerelemente geben der Anwendung eine frische, ansprechende Optik und eine intuitiv steuerbare Arbeitsumgebung. Mit neuen, qualitativ hochwertigen Skizzen können Sie beim Durchsuchen und Organisieren Ihrer Dateien CorelDRAW-Dokumente in der Vorschau anzeigen.

PowerTRACE-Verbesserungen

Die Mittellinienvektorisierung erzeugt exaktere Kurven oder Striche bei der Vektorisierung von technischen Illustrationen, Linienzeichnungen oder Signaturen. Durch bessere Glättung, Farben- und Eckensteuerung werden Vektorisierungsergebnisse optimiert. Außerdem können Sie die Farben der Vektorisierungsergebnisse einfacher durch Bearbeiten, Zusammenführen oder Löschen von Farben bestimmen.

Tools für Überprüfung und Zusammenarbeit

CorelDRAW ConceptShare ist ein wertvolles Tool für Zusammenarbeit, mit dem Sie in einer webbasierten Umgebung Designs und Ideen freigeben und Echtzeit-Feedback von Kunden erhalten können. Sie können mehrere Arbeitsbereiche erstellen, Ihre Designs hochladen und andere zur Abgabe von Kommentaren einladen.

Verbesserte Seriendruckfunktion

Einladungen, Etiketten und andere Projekte, bei denen dasselbe Design mit jeweils personalisiertem Text versehen wird, sind jetzt einfacher zu erstellen. Durch den verbesserten Seriendruck erhalten Sie mehr Steuerungsmöglichkeiten und das Erstellen und Bearbeiten zusammengeführter Daten wird einfacher.

Suchmöglichkeit beim Speichern und Öffnen von Dateien

Sie können Ihre Projekte einfacher organisieren, indem Sie beim Speichern Ihrer Dateien Stichwörter oder Notizen hinzufügen. Windows Vista-Benutzer können beim Öffnen und Speichern von Dateien nach Autor, Thema, Dateityp, Datum, Stichwörtern und anderen Dateieigenschaften suchen.

Verbesserte Farbverwaltung

Jetzt wird auch das Adobe Color Management-Modul (CMM) unterstützt. Unter Windows Vista können Sie auch das Windows Color System CMM verwenden.

Automatische Produktaktualisierungen

Sie können jetzt Meldungen und Informationen zu neuen Inhalten, Service Packs und Produktaktualisierungen erhalten und bequem von der Anwendung aus auf eine Site für die Produktregistrierung zugreifen.

Neue Funktionen in Corel PHOTO-PAINT

Die Bildbearbeitung wird unterstützt durch flexiblere Tonkurvenkorrekturen, einer Schnellfunktion zum Geraderichten von Bildern, neuen Linseneffekten, ein zusätzliches Histogramm-Feedback sowie der Möglichkeit, RAW-Kameradateien zu öffnen und zu bearbeiten. Darüber hinaus können Sie mithilfe eines effizienteren Workflows, einer neu gestalteten Benutzeroberfläche und mehr Dateikompatibilität Ihre Grafikdesignaufgaben schneller erledigen.

Unterstützung von RAW-Kameradateien

Beim Importieren von RAW-Dateien aus Ihrer Digitalkamera können Sie Informationen über Dateieigenschaften und Kameraeinstellungen anzeigen, Farbe und Ton des Bildes anpassen und die Bildqualität verbessern. Mit interaktiven Steuerelementen können Sie Änderungen schnell in der Vorschau anzeigen.

Zusätzliches Histogramm-Feedback

Durch zusätzliche Funktionen und Effekte erhalten Sie jetzt Histogramm-Feedback in Echtzeit, sodass Sie Bilder effizienter bearbeiten können. Sie können Bildanpassungen in der Vorschau anzeigen und Ergebnisse vergleichen, wenn Sie den Ton Ihres Bildes anpassen, Effekte anwenden oder RAW-Kameradateien verarbeiten.

Verbesserte Tonkurvenbearbeitung

Mit interaktiven Einstellungen und einer neu gestalteten Benutzeroberfläche können Sie den Ton Ihres Bildes flexibler anpassen und steuern. Indem Sie Knoten entlang der Tonkurve auswählen, hinzufügen oder löschen, können Sie präzise Tonkorrekturen vornehmen.

Benutzerdefiniertes Geraderichten von Bildern

Bilder, die schief aufgenommen oder eingescannt wurden, können schnell und einfach geradegerichtet werden. Mit interaktiven Steuerelementen können Sie die Bildausrichtung korrigieren und die Ergebnisse in der Vorschau anzeigen.

Neue Linseneffekte

Mit den neuen Linseneffekten können Sie einzelne Farben in schwarz und weiß konvertieren, Farbkanäle für kreative Effekte mischen, Gradientenfarben zuordnen oder einen fotografischen Filter auf Ihr Bild anwenden.

Mehr Kompatibilität

Sie können Dateien im Photoshop CS3-Format öffnen oder speichern und so einen problemlosen Bildbearbeitungs-Workflow sicherstellen. Sie können auch Corel Painter X-Dateien öffnen oder Dateien in den Formaten PDF 1.7 oder PDF/A speichern.

Verbesserte Suchfunktion

Beim Anzeigen, Organisieren oder Suchen von Dateien in Windows Explorer können Sie jetzt Stichwörter, Notizen, Autor, Thema, Datum oder Dateityp verwenden. Sie können Dateieigenschaften innerhalb der Anwendung oder in Windows Explorer, Windows-Desktopsuche oder Windows Vista-Suche hinzufügen oder bearbeiten.

Aktualisierte Benutzeroberfläche und verbesserte Skizzen

Neu gestaltete Symbole, Menüs und Steuerelemente geben der Anwendung eine frische, ansprechende Optik und eine intuitiv steuerbare Arbeitsumgebung. Mit neuen, qualitativ hochwertigen Skizzen können Sie beim Durchsuchen und Organisieren Ihrer Dateien Corel PHOTO-PAINT-Dokumente in der Vorschau anzeigen.

Extras

Auf der CorelDRAW Graphics Suite X4-Disk finden Sie eine breite Palette hochwertiger Fotos mit verschiedenen Motiven zu zahlreichen Themen – eine Quelle

der Inspiration für Ihre Projekte. Die hochauflösenden Bilder lassen sich einfach durchsuchen und sind für Qualitätsausdrucke geeignet.

Tools für Überprüfung und Zusammenarbeit

CorelDRAW ConceptShare ist ein wertvolles Tool für Zusammenarbeit, mit dem Sie in einer webbasierten Umgebung Designs und Ideen freigeben und Echtzeit-Feedback von Kunden erhalten können. Sie können mehrere Arbeitsbereiche erstellen, Ihre Designs hochladen und andere zur Abgabe von Kommentaren einladen.

Suchmöglichkeit beim Speichern und Öffnen von Dateien

Sie können Ihre Projekte einfacher organisieren, indem Sie beim Speichern Ihrer Dateien Stichwörter oder Notizen hinzufügen. Windows Vista-Benutzer können beim Öffnen und Speichern von Dateien nach Autor, Thema, Dateityp, Datum, Stichwörtern und anderen Dateieigenschaften suchen.

Automatische Produktaktualisierungen

Sie können jetzt Meldungen und Informationen zu neuen Inhalten und Produktaktualisierungen erhalten und bequem von der Anwendung aus auf eine Site für die Produktregistrierung zugreifen.

Verbesserte Farbverwaltung

Jetzt wird auch das Adobe Color Management-Modul (CMM) unterstützt. Unter Windows Vista können Sie auch das Windows Color System CMM verwenden.

So markieren Sie neue Funktionen in früheren Versionen von CorelDRAW Graphics Suite

- Klicken Sie auf **Hilfe ▸ Neue Funktionen markieren** und dann auf eine der folgenden Optionen:
  - **Seit Version X3**: Markiert Menübefehle und Hilfsmittel für Funktionen, die in Version X4 neu sind oder verbessert wurden.
  - **Seit Version 12**: Markiert Menübefehle und Hilfsmittel für Funktionen, die in den Versionen X3 und X4 neu sind oder verbessert wurden.
  - **Seit Version 11**: Markiert Menübefehle und Hilfsmittel für Funktionen, die in Version 12 oder später neu sind oder verbessert wurden.
  - **Seit Version 10**: Markiert Menübefehle und Hilfsmittel für Funktionen, die in Version 11 oder später neu sind oder verbessert wurden.

- **Seit Version 9**: Markiert Menübefehle und Hilfsmittel für Funktionen, die in Version 10 oder später neu sind oder verbessert wurden.
- **Nicht markieren**: Entfernt die Markierung von Menübefehlen und Hilfsmitteln in der Hilfsmittelpalette.

CorelDRAW Graphics Suite-Anwendungen installieren

Dank des Installationsassistenten ist die Installation der in CorelDRAW Graphics Suite enthaltenen Komponenten und Anwendungen denkbar einfach. Mit dem Installationsassistenten können Sie die Anwendungen schnell mit den Standardeinstellungen installieren oder Sie können die Installation anpassen und andere Optionen auswählen.

Mit dem Installationsassistenten haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Komponenten zur aktuellen Installation hinzufügen bzw. daraus löschen
- Die aktuelle Installation durch erneute Installation aller Anwendungsfunktionen reparieren
- CorelDRAW Graphics Suite deinstallieren

So installieren Sie CorelDRAW Graphics Suite-Anwendungen

1. Schließen Sie alle Anwendungen, auch die Virenschutzprogramme.
2. Legen Sie die Disk in das CD-ROM-Laufwerk ein.

   Wenn der Installationsassistent nicht automatisch gestartet wird, klicken Sie in der Taskleiste von Windows® auf **Start** und dann auf **Ausführen**. Geben Sie **D:\Setup\Setup** ein, wobei **D** für den Laufwerkbuchstaben des CD-ROM-Laufwerks steht.
3. Lesen Sie die Lizenzvereinbarung und aktivieren Sie anschließend die Option **Ich akzeptiere die Bedingungen der Lizenzvereinbarung**.
4. Klicken Sie auf **Weiter**.
5. Geben Sie in das Feld **Benutzername** Ihren Namen ein.
6. Geben Sie in das Feld **Seriennummer** Ihre Seriennummer ein.

   Bei der Seriennummer wird die Groß-/Kleinschreibung nicht beachtet. Die Bindestriche sind optional.
7. Klicken Sie auf **Weiter**.

8 Folgen Sie den Anweisungen des Installationsassistenten zur Installation der Software.

So fügen Sie Komponenten zu einer Installation von CorelDRAW Graphics Suite hinzu bzw. löschen sie

1 Schließen Sie alle Anwendungen.

2 Klicken Sie in der Windows-Taskleiste auf **Start** ▸ **Systemsteuerung**.

3 Klicken Sie auf **Software** (Windows XP).

Falls Sie das Betriebssystem Windows Vista verwenden, klicken Sie auf **Programm deinstallieren**.

4 Wählen Sie im Dialogfeld **Software** den Eintrag **CorelDRAW Graphics Suite** aus und klicken Sie auf **Ändern/Entfernen**.

Falls Sie das Betriebssystem Windows Vista verwenden, klicken Sie auf der Seite **Programm deinstallieren oder ändern** auf **CorelDRAW Graphics Suite**.

5 Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

So reparieren Sie eine Installation von CorelDRAW Graphics Suite

1 Schließen Sie alle Anwendungen.

2 Klicken Sie in der Windows-Taskleiste auf **Start** ▸ **Systemsteuerung**.

3 Klicken Sie auf **Software**.

Falls Sie das Betriebssystem Windows Vista verwenden, klicken Sie auf **Programm deinstallieren**.

4 Wählen Sie im Dialogfeld **Software** den Eintrag **CorelDRAW Graphics Suite** aus und klicken Sie auf **Ändern**.

Falls Sie das Betriebssystem Windows Vista verwenden, klicken Sie auf der Seite **Programm deinstallieren oder ändern** auf **CorelDRAW Graphics Suite**.

5 Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

So deinstallieren Sie CorelDRAW Graphics Suite

1 Klicken Sie in der Windows-Taskleiste auf **Start** ▸ **Systemsteuerung**.

2 Klicken Sie auf **Software**.

Falls Sie das Betriebssystem Windows Vista verwenden, klicken Sie auf **Programm deinstallieren**.

3 Wählen Sie im Dialogfeld **Software** den Eintrag **CorelDRAW Graphics Suite** aus und klicken Sie auf **Ändern/Entfernen**.

   Falls Sie das Betriebssystem Windows Vista verwenden, klicken Sie auf der Seite **Programm deinstallieren oder ändern** auf **CorelDRAW Graphics Suite**.

4 Folgen Sie den Anweisungen des Installationsassistenten.

Sprachen ändern

Wenn Sie eine Anwendung in mehreren Sprachen installiert haben, können Sie die Sprache für die Benutzeroberfläche und die Hilfe jederzeit ändern.

Wenn Sie bei der Erstinstallation des Produkts keine bestimmte Sprache für die Schreibhilfsmittel installiert haben, können Sie dies jetzt tun.

So ändern Sie die Sprache der Benutzeroberfläche und der Hilfe

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.

2 Klicken Sie in der Kategorienliste auf **Global**.

3 Wählen Sie im Listenfeld **Wählen Sie die gewünschte Sprache für die Benutzeroberfläche** eine Sprache.

4 Starten Sie die Anwendung neu.

So fügen Sie eine Sprache für die Schreibhilfsmittel hinzu

1 Schließen Sie alle geöffneten Programme.

2 Klicken Sie in der Windows-Taskleiste auf **Start** ▸ **Systemsteuerung**.

3 Klicken Sie auf das Symbol **Software**.

   Falls Sie das Betriebssystem Windows Vista verwenden, klicken Sie auf **Programm deinstallieren**.

4 Wählen Sie in der Liste **Momentan installierte Programme** den Eintrag **CorelDRAW Graphics Suite**.

   Falls Sie das Betriebssystem Windows Vista verwenden, klicken Sie auf der Seite **Programm deinstallieren oder ändern** auf **CorelDRAW Graphics Suite**.

5 Klicken Sie auf **Ändern/Entfernen**.

6 Klicken Sie auf der Funktionsregisterkarte auf **Schreibhilfsmittel** und aktivieren Sie das Kontrollkästchen neben der Sprache, die Sie installieren möchten.

7 Folgen Sie den Anweisungen des Installationsassistenten.

Corel-Produkte registrieren

Das Registrieren von Corel-Produkten ist sehr wichtig. Durch die Registrierung erhalten Sie rechtzeitig Zugriff auf die aktuellsten Produktaktualisierungen, wertvolle Informationen zu Produktveröffentlichungen und kostenlose Downloads, Artikel, Tipps und Tricks sowie Sonderangebote.

Sie können die Anwendung auf folgende Weise registrieren:

- **Online**: Wenn Sie Zugang zum Internet haben, können Sie nach Installation Ihrer Corel-Grafikanwendung die Online-Registrierung starten. Sie können die Online-Registrierung auch zu einem späteren Zeitpunkt durchführen, indem Sie auf **Hilfe** ▸ **Registrierung** klicken. Ist kein Internetzugang vorhanden, wird in einem Dialogfeld eine Liste mit Optionen angezeigt.
- **Per Telefon**: Sie können das nächstgelegene Corel Customer Service Center anrufen.

Corel-Produkte aktualisieren

Während der Produktinstallation können Sie die Option zum Herunterladen von Produktaktualisierungen und Service Packs aktivieren. Sie können auch Produktaktualisierungen und Service Packs erhalten, indem Sie auf **Hilfe** ▸ **Updates** klicken.

Corel Support Services

Corel Support Services bieten Ihnen schnell genaue Informationen zu Funktionen, Spezifikationen, Preisen, Verfügbarkeit, Diensten und der technischen Unterstützung von Produkten. Die aktuellsten Informationen zu den Support Services für Corel-Produkte finden Sie unter www.corel.de/support.

Mit Netzwerkinstallationen arbeiten

Wenn Sie mehrere Lizenzen von CorelDRAW Graphics Suite erworben haben, können Sie die Anwendungen im Netzwerk Ihrer Organisation bereitstellen. Weitere Informationen zu Netzwerkinstallationen finden Sie im Installationshandbuch

zuCorelDRAW Graphics Suite. Wenn Sie ein Exemplar des CorelDRAW Graphics Suite-Installationshandbuchs bestellen möchten, wenden Sie sich an die Corel Support Services.

Informationen zur Corel Corporation

Corel ist ein führender Hersteller von Grafik-, Office- und Digitalmedien-Software mit einem Kundenstamm von über 100 Millionen Benutzern weltweit. Zur Produktpalette des Unternehmens zählen unter anderem die weltweit beliebten und anerkannten Software-Marken CorelDRAW® Graphics Suite, Corel® Paint Shop Pro®, Corel® Painter™, Corel DESIGNER®, Corel® WordPerfect® Office, WinZip® und iGrafx®. Corel übernahm 2006 InterVideo, den Hersteller von WinDVD, und Ulead, einen führenden Anbieter von Video-, Bildbearbeitungs- und DVD-Authoring-Software. Die Funktionen der Softwareprodukte von Corel sind benutzerfreundlich und unterstützen den Benutzer dabei, produktiver zu werden und sein schöpferisches Potenzial zu entfalten. Die Branche hat die Führungsposition von Corel in den Bereichen Software-Innovation, -Design und -Qualität mit einer Vielzahl von Auszeichnungen anerkannt. Corel-Produkte werden in mehr als 75 Ländern durch ein bewährtes Netz von international tätigen Wiederverkäufern, Einzelhändlern, Endgeräteherstellern, Online-Anbietern und über die weltweiten Websites von Corel vertrieben. Neben der Firmenzentrale in Ottawa, Kanada, verfügt das Unternehmen auch über große Niederlassungen in den USA, Großbritannien, Deutschland, China und Japan. Corel-Aktien werden an der amerikanischen Börse NASDAQ unter dem Kürzel CREL und an der Börse von Toronto unter dem Kürzel CRE gehandelt.



Informationsquellen

Sie können die Anwendung von CorelDRAW Graphics Suite X4 auf verschiedene Weise erlernen: durch Lesen des Benutzerhandbuchs; durch Zugriff auf die Hilfe, Hinweise und Kurzinfos; mit Hilfe der projektbasierten Lernprogramme und durch Verwendung der Ressourcen auf der Website von Corel (**www.corel.com**). Auf der Website finden Sie Tipps, zusätzliche Lernprogramme sowie Trainings- und Integrationsmaterial. Sie können auch die mit dem Programm installierte Readme-Datei (**readme.html**) durchlesen, um die neuesten Informationen über die Software zu erhalten.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Die Hilfe, das Benutzerhandbuch und die Kurzinfos verwenden
- Hinweise verwenden
- Willkommensbildschirm
- CorelTUTOR™
- Tipps von Experten
- Trainingsvideos
- Tipps & Tricks
- VBA-Programmieranleitung verwenden
- Web-basierte Ressourcen verwenden
- Individuelle Trainings- und Integrationsressourcen verwenden

So verwenden Sie die Hilfe, das Benutzerhandbuch und die Kurzinfos

Dieses Benutzerhandbuch bietet Informationen zu den am häufigsten verwendeten Funktionen des Produkts. Das Benutzerhandbuch steht auch als PDF-Datei zur Verfügung.

Die Hilfe bietet umfassende Informationen zu den Funktionen des Produkts, direkt aus dem Programm heraus.Sie können die gesamte Liste der Hilfethemen durchsuchen, im Index nachschlagen oder die Hilfedateien nach einem Wort oder eine Wortgruppe zu

durchsuchen. Über das Hilfefenster haben Sie auch Zugang zur Corel® Knowledge Base™ auf der Corel-Website.

Kurzinfos bieten kurze Informationen zu den Symbolen und Schaltflächen im Programm. Wenn Sie eine Kurzinfo anzeigen möchten, positionieren Sie den Mauszeiger auf einem Symbol oder einem anderen Steuerelement der Anwendung.

Typografische Konventionen

In der folgenden Tabelle sind wichtige Konventionen beschrieben, die im Benutzerhandbuch und in der Hilfe verwendet werden.

Konvention	Beschreibung	Beispiele
Menü ▸ Menübefehl	Ein Menüelement und ein Menübefehl, auf die Sie nacheinander klicken müssen.	Klicken Sie auf **Datei ▸ Öffnen**.
Listenfeld	Eine Liste von Optionen, die geöffnet wird, wenn Sie auf den Abwärtspfeil klicken.	Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste einen Wert im Listenfeld **Breite**.
Andockfenster	Ein Fenster, das die verfügbaren Befehle und Einstellungen für ein bestimmtes Hilfsmittel oder eine bestimmte Aufgabe enthält.	Doppelklicken Sie im Andockfenster **Objekt-Manager** auf den Namen der Gruppe.
Eingabetaste	Die **Eingabetaste**	Geben Sie in der Eigenschaftsleiste einen Wert in das Feld **Radiererdicke** ein und drücken Sie die **Eingabetaste**.

Konvention	Beschreibung	Beispiele
	Ein Hinweis enthält wichtige Informationen, die für die vorangegangenen Schritte relevant sind. In einem Hinweis können Bedingungen beschrieben werden, unter denen das Verfahren ausgeführt bzw. nicht ausgeführt werden kann.	Eine zusammengesetzte Überblendung kann nicht kopiert oder geklont werden. Wenn Sie auf die Schaltfläche **Ränder gleich** klicken, müssen Sie Werte in die Felder **Linker/Oberer Rand** eingeben.
	Ein Tipp enthält Vorschläge zum Ausführen der vorangegangenen Schritte. Er kann Alternativen zu den Schritten oder weitere Vorteile oder Verwendungsmöglichkeiten des Verfahrens enthalten.	Durch Zuschneiden eines Objekts kann die Größe der Zeichendatei verringert werden. Sie können Hyperlinks auch mit der Symbolleiste **Internet** erstellen.

So verwenden Sie die Hilfe

1 Klicken Sie auf **Hilfe** ▸ **Hilfethemen**.

2 Klicken Sie auf eine der folgenden Registerkarten:
- **Inhalt** – Ermöglicht das Durchsuchen der Hilfethemen. Um ein Thema zu öffnen, klicken Sie in die Themenüberschrift in der linken Spalte.
- **Index** – Ermöglicht die Suche nach einem Thema über den Index. Klicken Sie in den Rollbalken, um zu blättern, oder geben Sie im Suchfeld ein Wort oder eine Wortgruppe ein, um einen bestimmten Indexeintrag zu finden.
- **Suchen** – Ermöglicht die Volltextsuche nach einem bestimmten Wort oder einer Wortgruppe in der Hilfe.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Kontextsensitive Hilfe aus einem Dialogfeld heraus anzeigen	Klicken Sie im Dialogfeld auf die Schaltfläche **Hilfe**.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Hilfethema drucken	Öffnen Sie ein Hilfethema, klicken Sie auf den zu druckenden Bereich und wählen Sie dann **Drucken** oben im Hilfefenster.
Zugriff auf Corel Knowledge Base und andere Online-Informationsquellen	Klicken Sie oben im Hilfefenster auf **Ressourcen** und anschließend auf einen Link zu den unter „Webbasierte Ressourcen verwenden“ beschriebenen Informationsquellen.

So suchen Sie in der Hilfe

1 Klicken Sie auf **Hilfe** ▸ **Hilfethemen**.

2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Suchen** und geben Sie im Suchfeld ein Wort oder eine Wortgruppe ein.

Wenn Sie beispielsweise nach Informationen zum RGB-Farbmodus suchen, geben Sie „RGB“ ein, um eine Liste relevanter Themen anzuzeigen. Wenn Sie eine Wortgruppe als Suchbegriff eingeben, setzen Sie sie in Anführungszeichen (z.B. **„dynamische Hilfslinien**“ oder **„Farbmodus von Bitmaps**“).

3 Klicken Sie auf die Schaltfläche **List topics**.

4 Wählen Sie in der angezeigten Liste ein Thema aus und drücken Sie die **Eingabetaste.**

Wenn Ihre Suche keine relevanten Themen ergibt, überprüfen Sie, ob Sie das Suchwort oder den Satz richtig geschrieben haben. Achten Sie darauf, dass die englischsprachige Hilfe die amerikanische Schreibweise verwendet (z.B. „color“, „favorite“, „center“ und „rasterize“). Die Suche nach Begriffen in britischer Schreibweise („colour“, „favourite“, „centre“ und „rasterise“) bringt keine Ergebnisse.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

In einer bei der letzten Suche erzeugten Liste von Themen nach einem Wort/einer Wortgruppe suchen	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Vorherige Ergebnisse suchen**.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Nach allen Formen eines Wortes suchen	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Ähnliche Wörter suchen**. Wenn Sie beispielsweise „Überblenden" eingeben und das Kontrollkästchen aktivieren, werden auch Themen mit den Wörtern „Überblendung" und „überblendet" angezeigt.
Nur Titel von Hilfethemen durchsuchen	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Nur Titel suchen**.
Wiederholen einer kürzlich durchgeführten Suche	Klicken Sie im Suchfeld auf den Abwärtspfeil und wählen Sie ein Wort oder einen Satz.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Suche unter Verwendung der booleschen Operatoren AND (und), OR (oder), NEAR (in etwa) oder NOT (nicht).	Geben Sie einen Suchbegriff im Suchfeld ein und klicken Sie auf den nach rechts zeigenden Flyout-Pfeil. Wählen Sie einen booleschen Operator aus der folgenden Liste, geben Sie einen weiteren Suchbegriff in dem Suchfeld ein und drücken Sie **Eingabe**. **AND** – ermöglicht das Aufsuchen von Themen, die alle Suchbegriffe im Suchfeld enthalten. **OR** – ermöglicht das Aufsuchen von Themen, die mindestens einen der Begriffe im Suchfeld enthalten. **NEAR** – ermöglicht das Aufsuchen von Themen, in denen die Suchbegriffe nahe beieinander erscheinen. NEAR bringt mehr Ergebnisse, als wenn Sie eine gewöhnliche Phrasensuche starten, und relevantere Ergebnisse, als wenn Sie nach Einzelbegriffen suchen. **NOT** – ermöglicht das Aufsuchen von Themen, die den Begriff vor dem NOT enthalten, jedoch nicht den Begriff nach dem NOT.

So greifen Sie auf das Benutzerhandbuch im PDF-Format zu

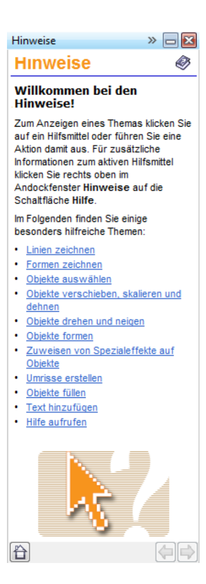
- Klicken Sie im Windows-Startmenü auf **Alle Programme** ▸ **CorelDRAW Graphics Suite X4** ▸ **Dokumentation** ▸ **CorelDRAW Graphics Suite X4-PDF-Benutzerhandbuch**.

Verwenden der Hinweise

Die Hinweise bieten direkt in der Anwendung Informationen zu den Hilfsmitteln in der Hilfsmittelpalette. Wenn Sie auf ein Hilfsmittel klicken, wird ein Hinweis zur Verwendung dieses Hilfsmittels angezeigt. Für zusätzliche Informationen zu einem

Hilfsmittel klicken Sie rechts oben im Andockfenster **Hinweise** auf die Schaltfläche **Hilfe**.

Die Hinweise werden standardmäßig im Andockfenster **Hinweise** auf der rechten Seite des Programmfensters angezeigt, doch Sie können sie auch ausblenden, wenn Sie sie nicht mehr brauchen.



Andockfenster für Hinweise

So verwenden Sie die Hinweise

Aktion	Vorgehensweise
So blenden Sie die Hinweise ein bzw. aus	Klicken Sie auf **Hilfe** ▸ **Hinweise**. Wenn der Befehl **Hinweise** aktiviert ist, werden im Andockfenster **Hinweise** Informationen zum jeweils aktiven Hilfsmittel in der Hilfsmittelpalette gegeben.
Informationen zu einem Hilfsmittel anzeigen	Klicken Sie auf ein Hilfsmittel, das bereits aktiv ist, oder führen Sie eine Aktion damit aus.

Aktion	Vorgehensweise
So erhalten Sie weitere Informationen zum aktiven Hilfsmittel	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Hilfe** oben rechts im Andockfenster **Hinweise** .
So blättern Sie zu vorher angezeigten Themen	Klicken Sie auf die Schaltflächen **Zurück** und **Vorwärts** unten im Andockfenster **Hinweise**.

Willkommensbildschirm

Über den Willkommensbildschirm können Sie schnell Dateien öffnen, anhand von Vorlagen neue Dateien erstellen und andere häufig vorkommende Aufgaben ausführen. Hier finden Sie Informationen über die neuen Features in CorelDRAW Graphics Suite X4 und können sich von den Grafikdesigns, die auf der Galerie-Seite vorgestellt werden, inspirieren lassen. Darüber hinaus erhalten Sie Zugriff auf Lernprogramme und Tipps sowie auf die neuesten Aktualisierungen für das Produkt.

Der Willkommensbildschirm wird beim Starten von CorelDRAW bzw. Corel PHOTO-PAINT angezeigt. Sie können ebenso durch Anklicken von **Hilfe ▸ Willkommensbildschirm** auf den Willkommensbildschirm zugreifen.



Willkommensbildschirm

CorelTUTOR

CorelTUTOR umfasst eine Reihe projektbasierter Lernprogramme zur Einführung in die Grundfunktionen und erweiterten Features von CorelDRAW und Corel PHOTO-PAINT. Vom Willkommensbildschirm aus können Sie auf die Lernprogramme zugreifen.

So öffnen Sie CorelTUTOR

1 Klicken Sie auf **Hilfe** ▸ **CorelTUTOR**.

  Der Willkommensbildschirm wird angezeigt.

2 Auf der Seite **Lernhilfsmittel** klicken Sie auf **CorelTUTOR**.

Tipps von Experten

CorelDRAW-Handbuch: Tipps von Experten enthält eine Serie von Artikeln, die von Fachleuten geschrieben wurden, die CorelDRAW Graphics Suite X4 für ihre tägliche Arbeit verwenden. In den Artikeln wird der Arbeitsablauf vorgestellt, den die Autoren bei der Erstellung ihrer Designs in CorelDRAW Graphics Suite verwenden. Das Handbuch ist als Druckausgabe oder als PDF-Datei erhältlich.

So rufen Sie die Tipps von Experten auf

1 Klicken Sie auf **Hilfe** ▸ **Tipps von Experten.**

  Der Willkommensbildschirm wird angezeigt.

2 Auf der Seite **Lernhilfsmittel** klicken Sie auf **Tipps von Experten**.

Trainingsvideos

Ihre Software-DVD enthält Trainingsvideos, die Ihnen ein breites Spektrum von Hilfsmitteln und grundlegenden Funktionen in CorelDRAW und Corel PHOTO-PAINT nahebringen. Wenn Sie die projektbasierten Lernsequenzen durchführen, können Sie interessante und einzigartige Entwürfe erstellen und professionelle Arbeitsabläufe wie Schilderherstellung, Gravur und Siebdruckverfahren kennenlernen. Außerdem erfahren Sie etwas über grundlegende Designregeln und Richtlinien zur Vorbereitung von Bildern für spezifische Medien wie für den Druck oder das Internet.

Tipps & Tricks

Die Schnell-Tipps behandeln nützliche Hilfsmittel und Tastaturkürzel und geben Ihnen eine gute Ausgangsbasis zur selbstständigen Erkundung der Funktionen von CorelDRAW Graphics Suite

So greifen Sie auf Tipps & Tricks zu

1 Klicken Sie **Hilfe ▸ Willkommensbildschirm**.

Der Willkommensbildschirm wird angezeigt.

2 Auf der Seite **Lernhilfsmittel** klicken Sie auf **Tipps & Tricks**.

VBA-Programmieranleitung

Die neue *VBA-Programmieranleitung für die CorelDRAW Graphics Suite x4* gibt Tipps zum Automatisieren von Aufgaben und zum Erstellen angepasster Lösungen mit VBA (Microsoft® Visual Basic® für Applikationen) in CorelDRAW und Corel PHOTO-PAINT. Wenn Ihre Installation von CorelDRAW Graphics Suite X4 VBA umfasst, ist die Anleitung über eine Verknüpfung in der VBA-Hilfe für CorelDRAW oder der VBA-Hilfe für Corel PHOTO-PAINT zugänglich.

Webbasierte Ressourcen verwenden

Mithilfe der folgenden Internetressourcen können Sie CorelDRAW Graphics Suite optimal nutzen:

- Corel Knowledge Base: Artikel, die vom Corel Technical Support Services-Team als Antwort auf Fragen von CorelDRAW Graphics Suite-Benutzern geschrieben wurden.
- Tipps und Tricks auf der Corel-Website: Hilfreiche Informationen vom Corel Documentation Team zur optimalen Nutzung der Produktfunktionen
- Lernprogramme auf der Corel-Website: Ausführliche Lernprogramme, in denen CorelDRAW Graphics Suite-Experten ihr Fachwissen weitergeben

Für den Zugriff auf Internetressourcen ist eine aktive Internetverbindung erforderlich.

Verwendung individueller Trainings- und Integrationsressourcen

Die Corel Corporation unterhält Schulungspartnerschaften mit anderen Unternehmen und bietet professionelle Dienste für seine Softwareprodukte an.

Angepasste Corel-Schulungen

Schulungsexperten von Corel können Ihnen individuelle, auf Ihr Arbeitsumfeld zugeschnittene Schulungen bieten, um Ihnen zu helfen, das Beste aus der installierten Corel Software. Diese Experten können Ihnen helfen, einen realistischen Trainingsplan zu entwickeln, bei dem die Bedürfnisse Ihrer Organisation berücksichtigt werden . Weitere Informationen finden Sie unter www.corel.com/customizedtraining und www.corel.de.

Corel Training Partners

Corel® Training Partner (CTPs) sind unabhängige, offiziell akkreditierte lokale Unternehmen, die Schulungen für Corel-Produkte anbieten. Corel Training Partners (CTP) sind weltweit für Sie da. Die Corel Training Partners in Ihrer Nähe finden Sie unter www.corel.com/trainingpartners.

Corel Professional Services

Corel ist bestrebt, Ihnen Workflow-Lösungen zu bieten, die Ihnen helfen, Zeit und Geld zu sparen. Damit die Bereitstellung von Corel-Anwendungen in Ihrer Organisation möglichst einfach verläuft, bietet Corel® Professional Services™ eine umfangreiche Palette kosteneffizienter Dienstleistungen, um Ihren technologischen Anforderungen entgegenzukommen. In dieser Gruppe kommen äußerst begabte Experten aus dem gesamten Unternehmen zusammen, die bestrebt sind, erstklassige Lösungen zu finden. Unser kenntnisreiches Team ist bereit, Sie in allen Stadien Ihres Projekts zu unterstützen, von der Anwendungsentwicklung und -unterstützung bis hin zur Integration von Software-Systemen und Schulung.

Weitere Informationen erhalten Sie auf der Corel Professional Services Website unter www.corel.com/proservices

Corel Technology Partners

Corel Technology Partners sind Unternehmen, die Corel-Technologie in ihre Produkte einbetten, Plug-Ins für Corel-Software entwickeln oder eigenständige Anwendungen in die Lösungen von Corel integrieren. Dieses umfassende Programm ist speziell für Entwickler und Consultants konzipiert. Es beinhaltet alle Komponenten, die für die

erfolgreiche Entwicklung und Vermarktung anwenderspezifischer Lösungen für Corel-Produkte erforderlich sind.

Weitere Informationen zu Corel Technology Partners erhalten Sie unter der folgenden E-Mail-Adresse: techpartner@corel.com.



CorelDRAW® X4

Überblick über den Arbeitsbereich von CorelDRAW



Wenn Sie mit der Terminologie und dem Arbeitsbereich von CorelDRAW vertraut sind, können Sie die Konzepte und Verfahren in diesem Benutzerhandbuch schneller erfassen.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- CorelDRAW-Begriffe
- Das Anwendungsfenster
- Die Hilfsmittel im Arbeitsbereich

CorelDRAW-Begriffe

Für die Arbeit mit CorelDRAW sollten Sie mit den folgenden Begriffen vertraut sein.

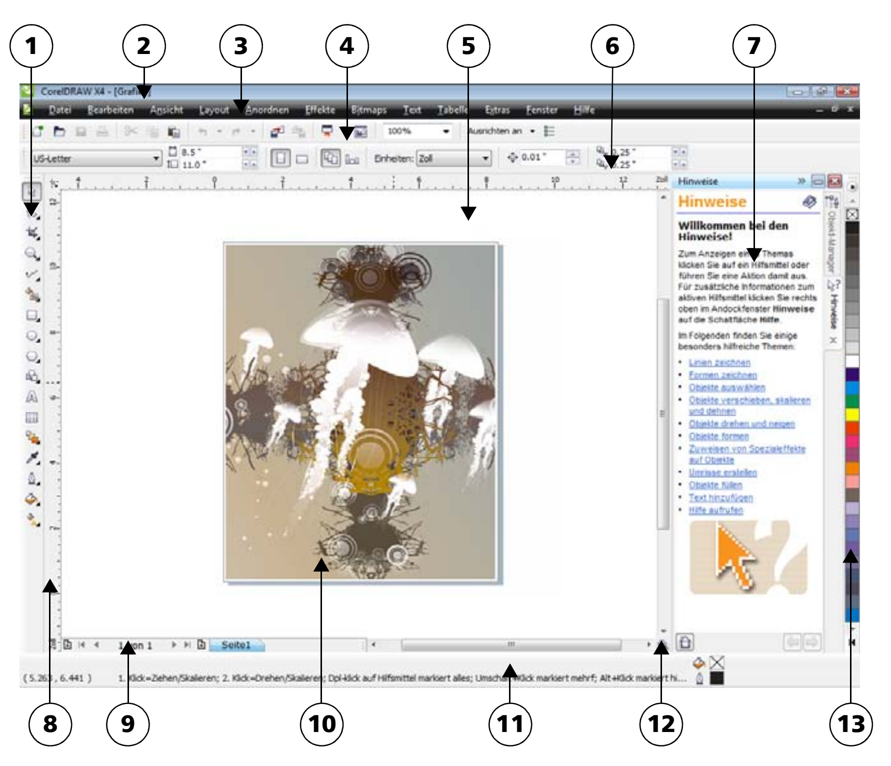
Begriff	Beschreibung
Objekt	Ein Element in einer Zeichnung, z. B. ein Bild, eine Form, eine Linie, Text, eine Kurve, ein Symbol oder eine Ebene.
Zeichnung	Die Arbeit, die Sie in CorelDRAW erstellen, z.B. Grafiken, Logos, Poster und Newsletter.
Vektorgrafik	Ein Bild, das aus mathematischen Angaben generiert wird, die Position, Länge und Richtung für das Zeichnen von Linien bestimmen.
Bitmap	Ein aus Pixel- oder Bildpunktgittern bestehendes Bild.
Andockfenster	Ein Fenster, das die verfügbaren Befehle und Einstellungen für ein bestimmtes Hilfsmittel oder eine bestimmte Aufgabe enthält.

Begriff	Beschreibung
Flyout	Eine Schaltfläche, mit der eine Gruppe zusammengehöriger Hilfsmittel oder Optionen geöffnet wird.
Grafiktext	Eine Textart, der Spezialeffekte wie Schatten zugewiesen werden können.
Mengentext	Eine Textart, der Sie Formatierungsoptionen zuweisen können und die in großen Blöcken bearbeitet werden kann.

Anwendungsfenster

Wenn Sie CorelDRAW starten, wird das Anwendungsfenster mit einem Zeichenfenster geöffnet. Zwar können mehrere Zeichenfenster geöffnet werden, doch werden Befehle stets nur auf das aktive Zeichenfenster angewendet.

Das CorelDRAW-Anwendungsfenster ist unten dargestellt.



Die eingekreisten Zahlen entsprechen den Zahlen in der folgenden Tabelle, in der die Hauptkomponenten des Anwendungsfensters beschrieben sind.

Bestandteil	Beschreibung
1. Hilfsmittelpalette	Eine frei verschiebbare Leiste mit Hilfsmitteln zum Erstellen, Füllen und Ändern von Objekten in der Zeichnung.
2. Titelleiste	Der Bereich, in dem der Titel der derzeit geöffneten Zeichnung angezeigt wird.
3. Menüleiste	Der Bereich mit den Pulldown-Menüoptionen.
4. Symbolleiste	Eine frei verschiebbare Leiste mit Schaltflächen für Menüoptionen und andere Befehle.

Bestandteil	Beschreibung
5. Zeichenfenster	Der Bereich außerhalb der Zeichenseite, der von den Rollbalken und Steuerelementen der Anwendung begrenzt wird.
6. Eigenschaftsleiste	Eine frei verschiebbare Leiste mit Befehlen, die sich auf das aktive Hilfsmittel oder Objekt beziehen. Wenn z. B. das Hilfsmittel **Text** aktiv ist, zeigt die Eigenschaftsleiste **Text** Befehle zum Erstellen und Bearbeiten von Text an.
7. Andockfenster	Ein Fenster, das die verfügbaren Befehle und Einstellungen für ein bestimmtes Hilfsmittel oder eine bestimmte Aufgabe enthält.
8. Lineale	Der horizontale und vertikale Rand, mit dem die Größe und Position von Objekten in einer Zeichnung festgelegt werden.
9. Dokument-Navigator	Der Bereich links unten im Anwendungsfenster, mit dem Sie auf andere Seiten wechseln und Seiten hinzufügen können.
10. Zeichenseite	Der rechteckige Bereich innerhalb des Zeichenfensters. Dies ist der druckbare Teil Ihres Arbeitsbereichs.
11. Statusleiste	Der Bereich unten im Anwendungsfenster, der Informationen zu den Objekteigenschaften wie Typ, Größe, Farbe, Füllung und Auflösung enthält. Darüber hinaus zeigt die Statusleiste die aktuelle Position des Mauszeigers.
12. Navigator	Eine Schaltfläche unten rechts im Fenster, durch die eine kleine Anzeige geöffnet wird, mit deren Hilfe Sie sich in der Zeichnung bewegen können.
13. Farbpalette	Eine andockbare Leiste mit Farbfeldern.



Um die Statusleiste ein- bzw. auszublenden, klicken Sie auf **Fenster** ▶ **Symbolleisten** ▶ **Statusleiste**.

Hilfsmittel im Arbeitsbereich

Die Anwendungsbefehle sind über die Menüleiste, die Hilfsmittelpalette, die Eigenschaftsleiste, die Symbolleisten und die Andockfenster verfügbar. Die Eigenschaftsleiste und die Andockfenster ermöglichen den Zugriff auf Befehle, die sich auf das aktive Hilfsmittel oder die aktuelle Aufgabe beziehen. Die Eigenschaftsleiste, Andockfenster, Symbolleisten und Hilfsmittelpalette können jederzeit geöffnet, geschlossen und auf dem Bildschirm verschoben werden.

Viele dieser Hilfsmittel im Arbeitsbereich lassen sich Ihren Bedürfnissen entsprechend anpassen. Weitere Informationen finden Sie unter „CorelDRAW anpassen" in der Hilfe.

Standardsymbolleiste

Die Standardsymbolleiste, die immer eingeblendet wird, enthält Schaltflächen zum schnellen Zugriff auf viele Menübefehle. Weitere Informationen zum Anpassen der Position, des Inhalts und des Erscheinungsbilds von Symbolleisten finden Sie unter „Symbolleisten anpassen" in der Hilfe.

Schaltfläche	Aktion
	Eine neue Zeichnung erstellen
	Eine Zeichnung öffnen
	Eine Zeichnung speichern
	Eine Zeichnung drucken
	Ausgewählte Objekte ausschneiden und in die Zwischenablage einfügen
	Ausgewählte Objekte in die Zwischenablage kopieren
	Den Inhalt der Zwischenablage in eine Zeichnung einfügen
	Aktion rückgängig machen

Schaltfläche	Aktion
	Eine rückgängig gemachte Aktion wiederherstellen
	Eine Zeichnung importieren
	Eine Zeichnung exportieren
	Corel-Anwendungen starten
	Den Willkommensbildschirm öffnen
100%	Vergrößerungsfaktor festlegen
Ausrichten an	Automatische Ausrichtung für das Raster, die Hilfslinien, Objekte und dynamischen Hilfslinien aktivieren oder deaktivieren
	Das Dialogfeld **Optionen** öffnen

Info zu Symbolleisten

Zusätzlich zur Standardsymbolleiste enthält CorelDRAW Symbolleisten für spezifische Aufgaben. Die Symbolleiste **Text** enthält beispielsweise Befehle, die für die Verwendung des Hilfsmittels **Text** relevant sind. Wenn Sie eine Symbolleiste häufig benutzen, können Sie diese immer im Arbeitsbereich anzeigen.

In der unten stehenden Tabelle sind weitere Symbolleisten beschrieben.

Symbolleiste	Beschreibung
Text	Enthält Befehle zum Formatieren und Ausrichten von Text.

Symbolleiste	Beschreibung
Zoom	Enthält Befehle zum Vergrößern und Verkleinern einer Zeichenseite. Dazu wird ein Prozentsatz der ursprünglichen Ansicht angegeben, auf das Hilfsmittel **Zoom** geklickt und eine Seitenansicht ausgewählt.
Internet	Enthält Befehle für auf das Web bezogene Hilfsmittel zum Erstellen von Rollovern und zum Veröffentlichen im Internet.
Seriendruck	Enthält Befehle für den Seriendruck von Elementen, in denen Text mit einer Zeichnung kombiniert ist, wie beispielsweise das Erstellen und Laden von Datendateien, das Erstellen von Datenfeldern für variablen Text und das Einsetzen von Seriendruckfeldern.
Änderung	Mit dem Hilfsmittel 'Änderung' können Sie ein Objekt mithilfe der Hilfsmittel 'Freie Drehung', 'Freie Spiegelung', 'Freie Skalierung' und 'Freies Neigen' verändern.
Makros	Enthält Befehle zum Bearbeiten, Testen und Ausführen von Makros

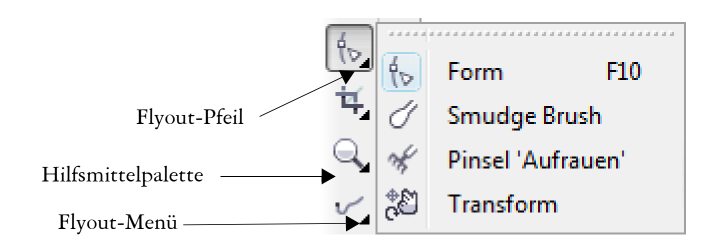


Um eine Symbolleiste ein- bzw. auszublenden, klicken Sie auf **Fenster ▸ Symbolleisten** und dann auf den Namen der entsprechenden Symbolleiste.

Hilfsmittelpalette

Die Hilfsmittelpalette enthält Hilfsmittel zum Zeichnen und Bearbeiten von Bildern. Ein Teil der Hilfsmittel ist standardmäßig sichtbar, andere Hilfsmittel hingegen sind in Flyout-Menüs gruppiert. Flyouts enthalten eine Gruppe von zusammengehörigen CorelDRAW-Hilfsmitteln. Ein kleiner Pfeil in der rechten unteren Ecke der Schaltfläche in der Hilfsmittelpalette zeigt an, dass es sich um ein Flyout-Menü handelt. Sie können auf die Hilfsmittel in einem Flyout-Menü zugreifen, indem Sie auf den Flyout-Pfeil klicken. Nachdem Sie ein Flyout-Menü geöffnet haben, können Sie problemlos die Inhalte anderer Flyout-Menüs durchsuchen, indem Sie den Mauszeiger über eine der Schaltflächen mit Flyout-Pfeilen in der Hilfsmittelpalette bewegen. Wenn Sie Flyout-

Menüs aus der Hilfsmittelpalette ziehen, verhalten sich diese wie Symbolleisten. Dadurch sind alle zugehörigen Hilfsmittel während der Arbeit sichtbar.



Wenn Sie im Standardarbeitsplatz auf den Flyout-Pfeil des Hilfsmittels ***Form*** *klicken, wird das Flyout* ***Formbearbeitung*** *geöffnet.*

Die folgende Tabelle enthält Beschreibungen der Hilfsmittel in der CorelDRAW-Hilfsmittelpalette:

Hilfsmittel

Hilfsmittel 'Auswahl'	
	Mit dem Hilfsmittel **Auswahl** können Sie Objekte auswählen, ihre Größe ändern sowie Objekte neigen und drehen.
Hilfsmittel zur Formbearbeitung	
	Mit dem Hilfsmittel **Form** können Sie die Form von Objekten bearbeiten.
	Mit dem **Pinsel Verwischen** können Sie ein Vektorobjekt verzerren, indem Sie entlang dem Umriss ziehen.
	Mit dem **Pinsel Aufrauen** können Sie den Umriss eines Vektorobjekts verzerren, indem Sie entlang dem Umriss ziehen.
	Mit dem Hilfsmittel **Umwandlung** (**Freie Drehung**, **Freie Spiegelung**, **Freie Skalierung** und **Freies Neigen**) können Sie ein Objekt verändern.
Hilfsmittel 'Beschneiden'	

	Mit dem Hilfsmittel **Beschneiden** können Sie unerwünschte Bereiche aus Objekten entfernen.
	Mit dem Hilfsmittel **Messer** können Sie Objekte durchschneiden.
	Mit dem Hilfsmittel **Radierer** können Sie Teile einer Zeichnung entfernen.
	Mit dem Hilfsmittel **Virtuelles Segment löschen** können Sie Teile von Objekten löschen, die sich zwischen Schnittpunkten befinden.
Hilfsmittel 'Zoom'	
	Mit dem Hilfsmittel **Zoom** können Sie den Vergrößerungsfaktor im Zeichenfenster ändern.
	Mit dem Hilfsmittel **Hand** können Sie steuern, welcher Teil der Zeichnung im Zeichenfenster sichtbar ist.
Hilfsmittel 'Kurve'	
	Mit dem Hilfsmittel **Freihand** können Sie einzelne Liniensegmente und Kurven zeichnen.
	Mit dem Hilfsmittel **Bezier** können Sie Kurven segmentweise zeichnen.
	Das Hilfsmittel **Künstlerische Medien** bietet Zugriff auf die Hilfsmittel **Pinsel**, **Sprühdose**, **Kalligrafie** und **Druckempfindlicher Stift**.
	Mit dem Hilfsmittel **Stift** können Sie Kurven segmentweise zeichnen.
	Mit dem Hilfsmittel **Polylinie** können Sie im Vorschaumodus Linien und Kurven zeichnen.
	Mit dem Hilfsmittel **3-Punkt-Kurve** können Sie eine Kurve zeichnen, indem Sie Anfangs-, End- und Mittelpunkt definieren.

	Mit dem Hilfsmittel **Verbindungslinie** können Sie zwei Objekte mit einer Linie verbinden.
	Mit dem Hilfsmittel **Bemaßung** können Sie vertikale, horizontale, diagonale und winkelförmige Bemaßungslinien zeichnen.
Intelligente Hilfsmittel	
	Mit dem Hilfsmittel **Intelligente Füllung** können Sie Objekte aus eingeschlossenen Bereichen erstellen und diesen Objekten eine Füllung zuweisen.
	Mit dem Hilfsmittel **Formerkennung** können Sie Freihandstriche in Grundformen und geglättete Kurven umwandeln.
Hilfsmittel 'Rechteck'	
	Mit dem Hilfsmittel **Rechteck** können Sie Rechtecke und Quadrate zeichnen.
	Mit dem Hilfsmittel **3-Punkt-Rechteck** können Sie Rechtecke anhand eines festgelegten Winkels zeichnen.
Hilfsmittel 'Ellipse'	
	Mit dem Hilfsmittel **Ellipse** können Sie Ellipsen und Kreise zeichnen.
	Mit dem Hilfsmittel **3-Punkt-Ellipse** können Sie Ellipsen anhand eines festgelegten Winkels zeichnen.
Hilfsmittel zur Gestaltung von Objekten	
	Mit dem Hilfsmittel **Polygon** können Sie symmetrische Polygone und Sterne zeichnen.
	Mit dem Hilfsmittel **Stern** können Sie gleichmäßig geformte Sterne zeichnen.

	Mit dem Hilfsmittel **Komplexer Stern** können Sie komplexe Sterne mit sich schneidenden Zacken zeichnen.
	Mit dem Hilfsmittel **Millimeterpapier** können Sie ein Raster ähnlich dem auf Millimeterpapier zeichnen.
	Mit dem Hilfsmittel **Spirale** können Sie symmetrische und logarithmische Spiralformen zeichnen.
Hilfsmittel ’Pfiffige Formen’	
	Mit dem Hilfsmittel **Grundformen** können Sie aus einer Reihe von Formen wie Hexagramm, Smiley-Gesicht und rechtwinkliges Dreieck wählen.
	Mit dem Hilfsmittel **Pfeilformen** können Sie Pfeile in verschiedenen Formen, mit unterschiedlichen Richtungen und unterschiedlicher Anzahl von Spitzen zeichnen.
	Mit dem Hilfsmittel **Flussdiagrammformen** können Sie Symbole für Flussdiagramme zeichnen.
	Mit dem Hilfsmittel **Spruchbandformen** können Sie Bannerobjekte und Explosionssymbole zeichnen.
	Mit dem Hilfsmittel **Sprechblasen** können Sie Sprechblasen und Beschriftungen zeichnen.
Hilfsmittel ’Text’	
	Mit dem Hilfsmittel **Text** können Sie Wörter direkt als Grafiktext oder als Mengentext am Bildschirm eingeben.
Hilfsmittel ’Tabelle’	
	Mit dem Hilfsmittel **Tabelle** können Sie Tabellen zeichnen und bearbeiten.
Interaktive Hilfsmittel	
	Mit dem Hilfsmittel **Überblendung** können Sie zwei Objekte überblenden.

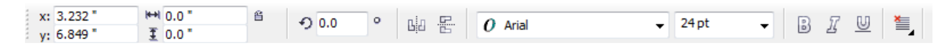
	Mit dem Hilfsmittel **Kontur** können Sie einem Objekt eine Kontur zuweisen.
	Mit dem Hilfsmittel **Verzerrung** können Sie einem Objekt eine Ein- und Ausbuchtungsverzerrung, eine Zackenschnitt-Verzerrung oder eine Wirbelverzerrung zuweisen.
	Mit dem Hilfsmittel **Hinterlegter Schatten** können Sie einem Objekt einen hinterlegten Schatten zuweisen.
	Mit dem Hilfsmittel **Hülle** können Sie ein Objekt verzerren, indem Sie die Knoten der Hülle ziehen.
	Mit dem Hilfsmittel **Extrusion** können Sie Objekten Tiefe verleihen.
	Mit dem **Hilfsmittel Transparenz** können Sie Objekten Transparenz zuweisen.
Hilfsmittel Pipette	
	Mit dem Hilfsmittel **Pipette** können Sie Objekteigenschaften wie Füllung, Linienstärke, Größe und Effekte eines Objekts im Zeichenfenster auswählen und kopieren.
	Mit dem Hilfsmittel **Farbtopf** können Sie Objekteigenschaften wie Füllung, Linienstärke, Größe und Effekte einem Objekt im Zeichenfenster zuweisen, nachdem Sie diese Eigenschaften mit dem Hilfsmittel **Pipette** ausgewählt haben.
Hilfsmittel ’Umriss’	
	Das Hilfsmittel **Umriss** öffnet ein Flyout, das Ihnen schnellen Zugriff auf Elemente wie das Dialogfeld **Umrissstift** und **Umrissfarbe** bietet.
Hilfsmittel ’Füllung’	

	Das Hilfsmittel **Füllung** öffnet ein Flyout, das Ihnen schnellen Zugriff auf Elemente die Dialogfelder zur Gestaltung von **Füllungen** bietet.
Hilfsmittel 'Interaktive Füllung'	
	Mit dem Hilfsmittel **Interaktive Füllung** können Sie verschiedene Füllungen zuweisen.
	Mit dem Hilfsmittel **Maschenfüllung** können Sie einem Objekt ein Maschengitter zuweisen.

Eigenschaftsleiste

In der Eigenschaftsleiste werden die am häufigsten verwendeten Funktionen angezeigt, die sich auf das aktive Hilfsmittel oder die Aufgabe beziehen, die Sie gerade ausführen. Obwohl sie wie eine Symbolleiste aussieht, ist der Inhalt der Eigenschaftsleiste abhängig von dem Hilfsmittel bzw. der Aufgabe.

Wenn Sie beispielsweise in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Text** klicken, werden in der Eigenschaftsleiste nur textbezogene Befehle angezeigt. Im unten stehenden Beispiel werden in der Eigenschaftsleiste Text-, Formatierungs-, Ausrichtungs- und Bearbeitungshilfsmittel angezeigt.



Sie können den Inhalt und die Position der Eigenschaftsleiste Ihren Bedürfnissen entsprechend anpassen. Weitere Informationen finden Sie unter „Eigenschaftsleiste anpassen“ in der Hilfe.



Um die Eigenschaftsleiste ein- bzw. auszublenden, klicken Sie auf **Fenster ▸ Symbolleisten ▸ Eigenschaftsleiste**.

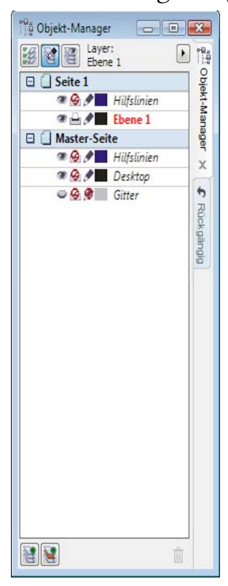
Andockfenster

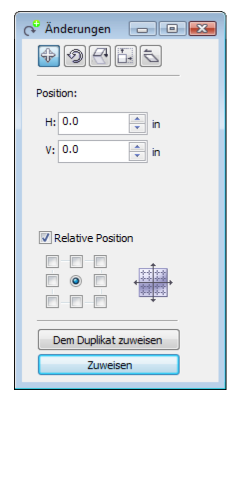
In Andockfenstern werden dieselben Steuerelemente angezeigt wie in einem Dialogfeld, z. B. Optionen, Schaltflächen und Listenfelder. Im Gegensatz zu den meisten Dialogfeldern können Sie Andockfenster geöffnet lassen, während Sie an einem Dokument arbeiten. Dadurch können Sie sofort auf die Befehle zugreifen, um mit unterschiedlichen Effekten zu experimentieren. Andockfenster bieten ähnliche

Funktionen wie Paletten in anderen Grafikprogrammen. Klicken Sie auf **Fenster ▸ Andockfenster** und klicken Sie auf ein Andockfenster.

Andockfenster können entweder angedockt oder frei verschiebbar sein. Durch das Andocken wird ein Andockfenster mit dem Rand des Anwendungsfensters verbunden. Ein bewegliches Andockfenster ist von den anderen Bestandteilen des Arbeitsbereichs gelöst, so dass es leichter verschoben werden kann. Andockfenster können auch ausgeblendet werden, um Platz auf dem Bildschirm zu sparen.

Wenn Sie mehrere Andockfenster gleichzeitig geöffnet haben, werden sie im Allgemeinen übereinander angezeigt, wobei nur ein Andockfenster vollständig sichtbar ist. Um auf ein hinter dem sichtbaren Andockfenster liegendes Andockfenster zuzugreifen, klicken Sie auf die zugehörige Registerkarte.





Links: Angedockte und übereinander liegende Andockfenster; Rechts: Frei verschiebbares Andockfenster; um ein frei verschiebbares Andockfenster anzudocken, klicken Sie auf die Titelleiste des Fensters und ziehen mit der Maus, bis der Mauszeiger sich am Rand des Zeichenfensters befindet. Um ein Andockfenster zu schließen, klicken Sie auf die Schaltfläche zum Schließen oben im Fenster (X); um ein Andockfenster zu minimieren bzw. zu erweitern, klicken Sie auf den Pfeil oben im Fenster.

Statusleiste

In der Statusleiste werden Informationen zu ausgewählten Objekten wie Farbe, Füllungstyp, Umriss, Cursorposition und relevante Befehle angezeigt.

Anfang: 6.161 Ende: 2.903 Mitte: (3.613 , 6.595) Grafiktext: Arial (Normal) (ENU) auf Ebene 1 Schwarz
(6.694 , 5.144) Klicken + Ziehen zum Hinzufügen von Mengentext Keine

Weitere Informationen zum Anpassen des Inhalts und Erscheinungsbilds der Statusleiste finden Sie unter „Statusleiste anpassen“ in der Hilfe.



CorelDRAW-Grundlagen

Mit CorelDRAW können Sie Zeichnungen erstellen und bearbeiten.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Vektorgrafiken und Bitmaps
- Zeichnungen beginnen und öffnen
- Inhalt finden
- Aktionen rückgängig machen, wiederherstellen und wiederholen
- Zoomen, schwenken und scrollen
- Zeichnungen speichern
- Zeichnungen schließen und beenden CorelDRAW
- Grundlegende Aufgaben

Vektorgrafiken und Bitmaps

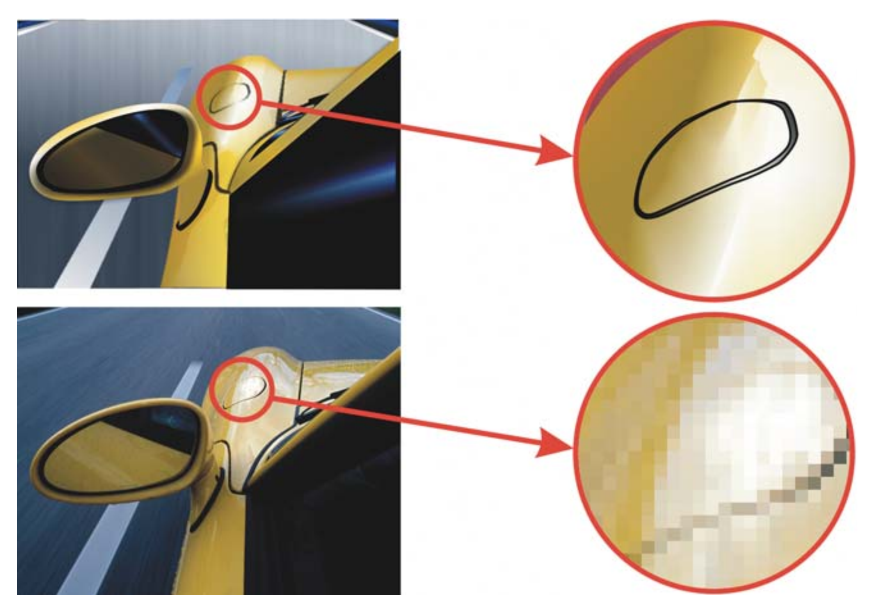
Die beiden Hauptarten von Computergrafiken sind Vektorgrafiken und Bitmaps. Vektorgrafiken bestehen aus Linien und Kurven und werden anhand von mathematischen Definitionen erzeugt, die Position, Länge und Richtung der gezeichneten Linien vorgeben. Bitmaps (die auch als Rasterbilder bezeichnet werden) setzen sich aus vielen kleinen Quadraten, den so genannten Pixeln, zusammen. Jedem Pixel ist eine genaue Position im Bild und ein bestimmter numerischer Farbwert zugeordnet.

Vektorgrafiken eignen sich besonders gut für Logos und Bilder, da sie unabhängig von der Auflösung sind und auf jede Größe skaliert werden können. Darüber hinaus können sie mit jeder Auflösung gedruckt und angezeigt werden, ohne dass Details verloren gehen oder die Qualität darunter leidet. Außerdem können mit Vektorgrafiken scharfe und klare Umrisse erzeugt werden.

Bitmaps dagegen sind hervorragend für Fotos und digitale Zeichnungen geeignet, da sie Farbübergänge gut wiedergeben. Bitmaps sind abhängig von der Auflösung, d. h., sie werden durch eine feste Anzahl von Pixeln dargestellt. Bitmaps sehen in der Größe,

in der sie erstellt wurden, sehr gut aus. Sie können jedoch ausgefranst wirken oder an Bildqualität verlieren, wenn sie skaliert oder bei höherer Auflösung als der ursprünglichen angezeigt oder gedruckt werden.

Sie können in CorelDRAW Vektorgrafiken erstellen. Darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit, Bitmaps (z.B. JPEG- und TIFF-Dateien) in CorelDRAW zu importieren und in Ihre Zeichnungen zu integrieren. Weitere Informationen zum Arbeiten mit Bitmaps finden Sie unter “Mit Bitmaps arbeiten” on page 251.



Oben sehen Sie eine Vektorgrafik mit Linien und Füllungen. Die untere Abbildung zeigt eine aus Pixeln bestehende Bitmap.

Zeichnungen beginnen und öffnen

In CorelDRAW können Sie neue Zeichnungen auf einer leeren Seite, anhand einer Vorlage oder aus einer vorhandenen Zeichnung erstellen. Wenn Sie mit einer leeren Seite beginnen, können Sie jeden Aspekt der Zeichnung selbst festlegen. Eine Vorlage dient als Ausgangspunkt, von dem aus Sie beliebige Änderungen durchführen können. Wenn Sie eine neue Zeichnung auf Grundlage einer bereits vorhandenen Zeichnung erstellen, können Sie die Objekte und Seiteneinstellungen übernehmen. In CorelDRAW können Sie vorhandene Zeichnungen öffnen, die im CorelDRAW (CDR)-Format gespeichert wurden, sowie Zeichnungen und Projekte, die in unterschiedlichen Dateiformaten gespeichert wurden, z. B. Corel DESIGNER (DSF oder DES), Adobe

Illustrator (AI), Portable Document Format (PDF), Encapsulated PostScript® (EPS) und Computer Graphics Metafile (CGM). Bestimmte Dateien können jedoch abhängig vom Dateiformat und -inhalt unter Umständen nicht geöffnet werden. In diesem Fall können Sie die Dateien ggf. als Objekte in eine Zeichnung importieren. Weitere Informationen zu den Dateiformaten, die in CorelDRAW importiert werden können, finden Sie unter „Unterstützte Dateiformate“ in der Hilfe.

Wenn Sie eine Zeichnung öffnen, die in einer früheren Version von CorelDRAW erstellt wurde und die Text in einer anderen Sprache als der des Betriebssystems enthält, können Sie über die Codepage-Einstellungen sicherstellen, dass der Text korrekt in Unicode™-Zeichen konvertiert wird. Über die Codepage-Einstellungen können Sie Text außerhalb des Zeichenfensters, beispielsweise Schlüsselwörter, Dateinamen und Texteinträge in den Andockfenstern **Objekt-Manager** und **Objektdaten-Manager**, korrekt anzeigen. Um Text im Zeichenfenster korrekt anzuzeigen, müssen Sie Kodierungseinstellungen verwenden. Weitere Informationen finden Sie unter „Text kodieren“ in der Hilfe.

Wenn die geöffnete Zeichnung ein eingebettetes ICC-Profil (International Color Consortium®) enthält, können Sie das Profil extrahieren und speichern. Die Ebenen und Seiten einer Zeichnung können ebenfalls beibehalten werden.

Haben Sie als Betriebssystem Windows Vista verwenden, können Sie die Zeichnungen nach unterschiedlichen Kriterien suchen, z. B. Dateiname, Text innerhalb der Datei oder anderen Eigenschaften der Datei. Weitere Informationen zum Suchen nach Dateien unter Windows Vista finden Sie in der Windows Vista-Hilfe. Darüber hinaus können Sie auch frühere Versionen einer Zeichnung anzeigen.

So starten Sie CorelDRAW

- Klicken Sie auf **Start** ▸ **Alle Programme** ▸ **CorelDRAW Graphics Suite X4** ▸ **CorelDRAW X4**.

So beginnen Sie Zeichnungen

Aktion	Vorgehensweise
Zeichnung auf einer leeren Seite beginnen	Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: • Klicken Sie auf der Willkommensseite auf **Schnellstart** ▸ **Neues leeres Dokument.** • Klicken Sie im Anwendungsfenster auf **Datei** ▸ **Neu**.

Aktion	Vorgehensweise
Zeichnung anhand einer Vorlage beginnen	Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Neu aus Vorlage**, wählen Sie eine Vorlage und klicken Sie auf **Öffnen**.



Wenn Sie Zeichnungen mit einer leeren Seite beginnen, wird die Zeichnung auf Basis der Standard-CorelDRAW-Vorlage erstellt.



Sie können andere Seitenlayout-Einstellungen wählen. Weitere Informationen finden Sie unter “Seitenlayout festlegen” on page 185.

So öffnen Sie Zeichnungen

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Öffnen**.

2 Wählen Sie den Ordner aus, in dem die Zeichnung gespeichert ist.

3 Klicken Sie auf einen Dateinamen.

4 Klicken Sie auf **Öffnen**.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

ICC -Profil im Farbordner innerhalb des Installationsordners der Anwendung einbetten	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Eingebettetes ICC-Profil extrahieren**. Diese Option steht nicht für alle Dateiformate zur Verfügung.
Ebenen und Seiten beim Öffnen von Dateien beibehalten	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Ebenen und Seiten** beibehalten. Wenn Sie diese Option deaktivieren, werden alle Ebenen in einer einzelnen Ebene vereint. Diese Option steht nicht für alle Dateiformate zur Verfügung.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Skizze einer Zeichnung anzeigen	(Windows Vista) Klicken Sie auf den Pfeil neben der Schaltfläche **Ansicht** und dann auf **Extragroße Symbole**, **Große Symbole**, **Mittelgroße Symbole** oder **Kleine Symbole**. (Windows XP) Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: • Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Vorschau**. • Klicken Sie auf die Schaltfläche **Menü** '**Ansicht**' und wählen Sie **Vorschau**.
Codepage wählen	(Windows Vista) Wählen Sie im Listenfeld **Codepage wählen** eine Codepage aus. Diese Option steht nicht für alle Dateiformate zur Verfügung. (Windows XP) Wählen Sie im Listenfeld **Codepage** eine Codepage aus.
Nach einer Zeichnung suchen (Windows Vista)	Geben Sie in das Suchfeld ein Suchwort oder einen Begriff ein. Das Suchfeld sucht nur im aktuellen Ordner und dessen Unterordner nach Dateien. Um an einem anderen Speicherort nach Dateien zu suchen, müssen Sie zuerst zu dem Ordner navigieren, in dem die Zeichnung gespeichert ist.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Frühere Version einer Datei öffnen (Windows Vista)	Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: • Klicken Sie neben der Schaltfläche **Öffnen** auf die Pfeilschaltfläche und dann auf **Frühere Versionen anzeigen**. • Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Datei und klicken Sie dann auf **Frühere Version wiederherstellen**. Sie können auf frühere Versionen einer Datei nur dann zugreifen, wenn der Systemschutz aktiviert ist. Weitergehende Informationen zum Zugriff auf frühere Dateiversionen finden Sie in der Windows Vista-Hilfe.



Sie können eine Zeichnung auch öffnen, indem Sie auf die Schaltfläche **Öffnen** in der Symbolleiste klicken.

Inhalt finden

Sie können nach Clipart, Fotos und anderen Inhalt suchen, indem Sie benutzerspezifische Daten verwenden, z. B. Schlüsselwörter, Titel, Autor, Hinweis, Thema, Änderungsdatum oder Bewertung. CorelDRAW ist voll in die Suchfunktionen von Windows Vista integriert. Ist Ihr Betriebssystem Windows XP, können Sie die Windows-Desktop-Suche verwenden, um nach Dateien zu suchen.

So suchen Sie in Windows Vista nach Inhalt

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
- Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Öffnen**, um eine Datei zu öffnen.
- Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Importieren**, um eine Datei in die aktuelle Zeichnung zu kopieren.

2 Geben Sie in das **Suchfeld** ein Suchwort oder einen Begriff ein.

Sie können nach Dateinamen, Titel, Thema, Autor, Stichwort, Kommentar, Bitmap-Namen, Objektnamen suchen. Weitere Informationen zur Suche finden Sie in der Windows Vista-Hilfe.



Um Ordner online nach Bildern durchsuchen zu können, müssen Sie mit dem Internet verbunden sein.

So suchen Sie in Windows XP nach Inhalt

1 Verwenden Sie die Windows-Desktop-Suche, um nach der Datei zu suchen.

2 Klicken Sie auf die Datei und ziehen Sie sie in CorelDRAW.

Aktionen rückgängig machen, wiederherstellen und wiederholen

Sie können die an einer Zeichnung vorgenommenen Änderungen rückgängig machen, wobei mit der zuletzt durchgeführten Aktion begonnen wird. Wenn Sie nach dem Rückgängigmachen mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, können Sie den vorherigen Zustand wiederherstellen. Durch Rückkehr zur zuletzt gespeicherten Version der Zeichnung können Aktionen ebenfalls aufgehoben werden. Bestimmte Aktionen, die auf ein Objekt angewendet werden (beispielsweise Strecken, Füllen, Verschieben und Drehen), können wiederholt werden, um den optischen Effekt zu verstärken.

Sie können die Anzahl von Aktionen, die rückgängig gemacht und wiederhergestellt werden können, erhöhen bzw. verringern, indem Sie die relevanten Einstellungen entsprechend anpassen.

So können Sie Aktionen rückgängig machen, wiederherstellen und wiederholen

Aktion	Vorgehensweise
Aktion rückgängig machen	Klicken Sie auf **Bearbeiten** ▶ **Rückgängig**.
Aktion wiederherstellen	Klicken Sie auf **Bearbeiten** ▶ **Wiederherstellen**.

Aktion	Vorgehensweise
Mehrere Aktionen widerrufen oder wiederherstellen	Klicken Sie auf **Extras ▸ Rückgängig machen**. Wählen Sie im Andockfenster **Rückgängigmachen** docker die letzte Aktion, die Sie vor allen rückgängig zu machenden Aktionen durchgeführt haben, oder wählen Sie die letzte Aktion, die Sie wiederherstellen möchten.
Zur zuletzt gespeicherten Version der Zeichnung zurückkehren	Klicken Sie auf **Datei ▸ Zurücksetzen**.
Aktion wiederholen	Klicken Sie auf **Bearbeiten ▸ Wiederholen**.



Wenn Sie im Andockfenster **Rückgängigmachen** mehrere Aktionen rückgängig machen, werden alle Aktionen in der Liste unter der gewählten Aktion rückgängig gemacht.

Beim Wiederherstellen mehrerer Aktionen im Andockfenster **Rückgängigmachen** werden die von Ihnen gewählte Aktion und alle zwischen dieser und der zuletzt rückgängig gemachten Aktion wiederhergestellt.



Sie können eine Aktion an einem anderen Objekt oder einer anderen Objektgruppe wiederholen, indem Sie das Objekt bzw. die Objektgruppe auswählen und dann auf **Bearbeiten ▸ Wiederholen** klicken.

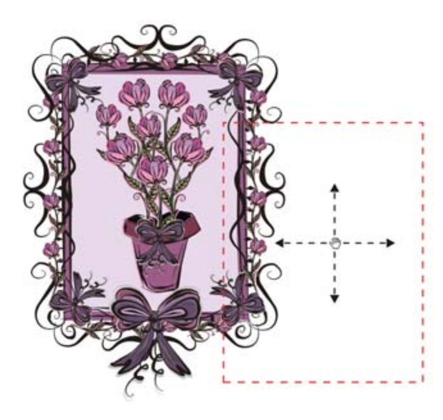
Sie können Aktionen auch rückgängig machen bzw. wiederherstellen, indem Sie in der **Standardsymbolleiste** auf die Schaltflächen **Rückgängig** bzw. **Wiederherstellen** klicken.

Sie können auch mehrere Aktionen rückgängig machen, indem Sie neben in der **Standardsymbolleiste** auf die Schaltfläche **Rückgängigmachen** oder **Wiederherstellen** klicken und in der Liste eine Aktion auswählen.

Zoomen, schwenken und scrollen

Sie können die Ansicht einer Zeichnung ändern, indem Sie sie vergrößern, um einen Ausschnitt detaillierter zu betrachten, bzw. verkleinern, um einen größeren Teil der

Zeichnung zu sehen. Probieren Sie verschiedene Zoom-Optionen aus, bis Sie den gewünschten Detailgrad gefunden haben. Sie können spezifische Bereiche einer Zeichnung auch anzeigen, indem Sie die Ansicht schwenken. Wenn Sie beispielsweise mit hoher Vergrößerung oder sehr großen Zeichnungen arbeiten, ist möglicherweise nicht die gesamte Zeichnung sichtbar. Durch Schwenken und Scrollen können Sie die Bereiche anzeigen, die nicht sichtbar sind. Hierzu bewegen Sie die Seite im Zeichenfenster umher.



Mit dem Hilfsmittel ***Hand*** *können Sie in bestimmte Bildbereiche von großen Bildern schwenken.*

Während des Schwenkens können Sie die Zeichnung durch Zoomen vergrößern bzw. verkleinern und während des Zoomens können Sie auch schwenken. Auf diese Weise müssen Sie nicht zwischen den beiden Hilfsmitteln wechseln.



Wenn Sie ein Mausrad verwenden, können Sie das Bild mit dem Rad standardmäßig vergrößern oder verkleinern.

Um mit dem Mausrad vertikal zu scrollen, drücken Sie beim Betätigen des Rads die **Alt**-Taste.

Um mit dem Mausrad horizontal zu scrollen, drücken Sie beim Betätigen des Rads die **Strg**-Taste.

So zoomen Sie

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Zoom**.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf eine der folgenden Schaltflächen:
- **Vergrößern**

- **Verkleinern**
- **Auf Auswahl zoomen**
- **Auf alle Objekte zoomen**
- **Auf Seite zoomen**
- **Auf Seitenbreite zoomen**
- **Auf Seitenhöhe zoomen**



Die Schaltfläche **Auf Auswahl zoomen** ist nur verfügbar, wenn mindestens ein Objekt ausgewählt wurde, bevor Sie auf das Hilfsmitteö **Zoom** klicken.



Sofern Sie sich nicht im Textbearbeitungsmodus befinden, können Sie das Hilfsmittel **Zoom** auch öffnen, indem Sie die Taste **Z** drücken.

Sie können das Bild auch vergrößern, indem Sie mit dem Hilfsmittel **Hand** auf eine beliebige Stelle im Zeichenfenster doppelklicken oder im Zeichenfenster ziehen. Sie können die Bildanzeige verkleinern, indem Sie im Zeichenfenster mit der rechten Maustaste klicken.

So schwenken Sie im Zeichenfenster

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Hand** .

2 Ziehen Sie im Zeichenfenster, bis der Bereich angezeigt wird, den Sie einsehen möchten.



Sofern Sie sich nicht im Textbearbeitungsmodus befinden, können Sie das Hilfsmittel **Hand** auch öffnen, indem Sie die Taste **H** drücken.

Wenn Sie das Zeichenfenster bei vergrößerter Zeichnung schwenken möchten, klicken Sie auf die **Navigator-Schaltfläche** unten rechts im Zeichenfenster oder drücken Sie die Taste **N** und ziehen Sie das Fadenkreuz im Navigatorfenster.

Sie können eine Seite schnell im Zeichenfenster zentrieren, indem Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Zoom** doppelklicken.



Im Navigator können Sie einen beliebigen Teil einer Zeichnung anzeigen, ohne die Zeichnung vergrößern zu müssen.

Zeichnungen speichern

Standardmäßig werden Zeichnungen im CorelDRAW-Dateiformat (CDR) gespeichert und sind mit der neuesten Version der Anwendung kompatibel. Sie können eine Zeichnung auch so speichern, dass sie mit einer früheren Version von CorelDRAW Graphics Suite kompatibel ist. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie Zeichnungen in Corel R.A.V.E.™ verwenden möchten.

Sie können Zeichnungen auch in anderen Vektordateiformaten speichern. Wenn eine Zeichnung in einer anderen Anwendung verwendet werden soll, muss sie in einem von dieser Anwendung unterstützten Dateiformat gespeichert werden. Weitere Informationen zu unterstützten Dateiformaten in CorelDRAW finden Sie unter „Unterstützte Dateiformate“ in der Hilfe.

Wenn Sie eine Zeichnung speichern, können Sie in CorelDRAW verweisende Angaben hinzufügen, so dass Sie die Zeichnungen später einfacher finden und verwalten können. Unter Windows Vista können Sie darüber hinaus auch Tags (auch als Eigenschaften bekannt), z. B. Titel, Thema und Bewertung, hinzufügen. Unter Windows XP können Sie einer Zeichnung auch Anmerkungen und Schlüsselwörter hinzufügen.

Wenn eine Zeichnung auf einem System angezeigt wird, das nicht über alle in der Zeichnung verwendeten Schriften verfügt, können Sie die Schriften einbetten, damit der Text so angezeigt wird, wie Sie ihn ursprünglich erstellt haben.

Darüber hinaus können Sie ausgewählte Objekte in einer Zeichnung speichern. Wenn Sie bei umfangreichen Zeichnungen nur die ausgewählten Objekte speichern, wird die Dateigröße verringert und die zum Laden der Zeichnung erforderliche Zeit verkürzt.

Zeichnungen können auch als Vorlage gespeichert werden, um weitere Zeichnungen mit denselben Eigenschaften zu erstellen. Weitere Informationen zum Speichern von Zeichnungen als Vorlage finden Sie unter “Mit Vorlagen arbeiten” on page 275.

So speichern Sie Zeichnungen

1 Klicken Sie auf **Datei ▸ Speichern unter**.

2 Geben Sie im Listenfeld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein.

3 Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.

Wenn die Zeichnung mit einer früheren Version von CorelDRAW kompatibel sein soll, wählen Sie die gewünschte Version im Listenfeld **Version**.

Um die Datei in einem anderen Vektordateiformat als CorelDRAW-CDR zu speichern, wählen Sie das gewünschte Dateiformat im Listenfeld **Dateityp**.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Nur ausgewählte Objekte speichern	Wählen Sie die Objekte aus. Klicken Sie auf **Datei ▸ Speichern unter**. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Nur markierte Objekte**. Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten. Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein. Klicken Sie auf **Speichern**.
Verweisende Angaben hinzufügen (Windows Vista)	Vorgehensweise: • Geben Sie einen Titel, ein Thema, ein Tag, einen Kommentar, den Autor oder die Revisionsnummer in das entsprechende Feld ein. • Weisen Sie der Datei eine Bewertung zu. • Fügen Sie Copyright-Informationen hinzu.
Notizen und Stichwörter mit einer Datei speichern (Windows XP)	Geben Sie die Notizen oder Stichwörter in das entsprechende Feld ein.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Zeichnungen Schriftarten hinzufügen	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Schriften einbetten mit TrueDoc (TM)**.



Beim Speichern einer Zeichnung in einer früheren Version von CorelDRAW gehen möglicherweise bestimmte Effekte verloren, die in dieser Version noch nicht verfügbar waren.

Wenn Sie eine Zeichnung in einer früheren Version von CorelDRAW speichern, werden der Inhalt und das Erscheinungsbild des Dokuments beibehalten, die Ebenen werden jedoch wie folgt geändert:

- Die Ebenennamen werden auf die CorelDRAW-Standardnamen zurückgesetzt.
- Die Anzahl der Ebenen pro Seite wird basierend auf der Seite mit den meisten Ebenen festgelegt.
- Hauptebenen werden, mit Ausnahme der Standardhauptebenen (**Hilfslinien**, **Raster**, **Desktop**).
- Lokale **Hilslinienebenen** werden in reguläre Ebenen konvertiert.

Weitere Informationen zu Ebenen finden Sie unter “Mit Ebenen arbeiten” on page 213.



Sie können eine Zeichnung auch speichern, indem Sie auf **Datei** ▸ **Speichern** klicken.

Zeichnungen schließen und beenden CorelDRAW

Sie können eine oder alle geöffneten Zeichnungen jederzeit vor dem Beenden von CorelDRAW schließen.

So schließen Sie Zeichnungen

Aktion	**Vorgehensweise**
Eine Zeichnung schließen	Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Schließen**.

Aktion	Vorgehensweise
Alle geöffneten Zeichnungen schließen	Klicken Sie auf **Fenster ▸ Alle schließen**.

So beenden Sie CorelDRAW

- Klicken Sie auf **Datei▸ Beenden**.



Sie können CorelDRAW auch beenden, indem Sie die Tastenkombination **Alt + F4** drücken.

Grundlegende Aufgaben

CorelDRAW bietet eine große Zahl von Hilfsmitteln und Funktionen für die Erstellung von Zeichnungen. In der folgenden Tabelle sind die Grundfunktionen von CorelDRAW aufgeführt, die Ihnen zu einem problemlosen Einstieg in das Programm verhelfen.

Informationen zu…	…finden Sie unter:
Linien zeichnen	"Mit Linien, Umrissen und Pinselstrichen arbeiten" on page 73
Formen zeichnen	"Formen zeichnen" on page 61
Objekte erstellen und bearbeiten	"Mit Objekten arbeiten" on page 93
Objekten Farbe hinzufügen	"Objekte füllen" on page 157
Zeichnungen Text hinzufügen	"Text hinzufügen und auswählen" on page 223
Zeichnungen zur Freigabe im Web erstellen	„Im Web freigeben" in der Hilfe
Zeichnungen drucken	"Grundlegende Informationen zum Drucken" on page 291



Weitere Informationen

In der Hilfe zu CorelDRAW finden Sie weitere Informationen für den Einstieg in das Programm. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „CorelDRAW-Grundlagen“ im Abschnitt „Erste Schritte“ in der Hilfe.



Formen zeichnen

In CorelDRAW können Sie Grundformen zeichnen, die Sie anschließend mit Spezialeffekten und durch Umformen ändern können.

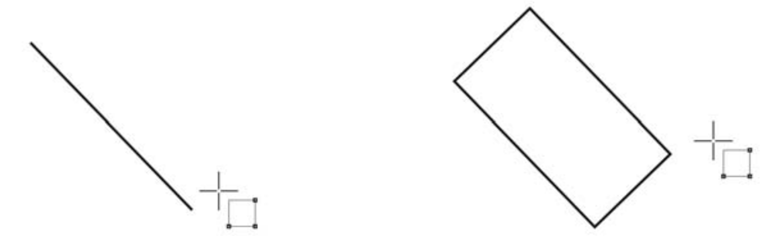
In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Rechtecke und Quadrate zeichnen
- Ellipsen, Kreise, Bögen und Kreisformen zeichnen
- Polygone und Sterne zeichnen
- Spiralen zeichnen
- Vordefinierte Formen zeichnen
- Mit der Formerkennung zeichnen

Rechtecke und Quadrate zeichnen

In CorelDRAW können Sie Rechtecke und Quadrate zeichnen. Um ein Rechteck oder Quadrat zu zeichnen, ziehen Sie den Mauszeiger bei aktiviertem Hilfsmittel **Rechteck** diagonal über die Zeichenfläche oder Sie geben über das Hilfsmittel **3-Punkt-Rechteck** Breite und Höhe für das Rechteck an. Mit dem Hilfsmittel **3-Punkt-Rechteck** können Sie Rechtecke schnell anhand eines festgelegten Winkels zeichnen.

Nachdem Sie ein Rechteck oder Quadrat gezeichnet haben, können Sie es durch Abrunden einer oder mehrerer Ecken umformen.



Sie können ein Rechteck erstellen, indem Sie zunächst die Grundlinie und dann die Höhe zeichnen. Das sich daraus ergebende Rechteck ist abgewinkelt.

So zeichnen Sie Rechtecke oder Quadrate durch diagonales Ziehen

Aktion	Vorgehensweise
Rechteck zeichnen	Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Rechteck**. Ziehen Sie im Zeichenfenster, bis das Rechteck die gewünschte Größe hat.
Quadrat zeichnen	Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Rechteck**. Halten Sie die **Strg-Taste** gedrückt und ziehen Sie im Zeichenfenster, bis das Quadrat die gewünschte Größe hat.



Sie können ein Rechteck vom Mittelpunkt nach außen zeichnen, indem Sie beim Ziehen die **Umschalttaste** gedrückt halten. Sie können ein Quadrat vom Mittelpunkt nach außen zeichnen, indem Sie beim Ziehen die **Umschalt-** und die **Strg-Taste** gedrückt halten.

Sie können ein Rechteck erstellen, das die gesamte Zeichenseite bedeckt, indem Sie auf das Hilfsmittel **Rechteck** doppelklicken.

So runden Sie die Ecken von Rechtecken und Quadraten ab

1 Klicken Sie auf ein Rechteck oder Quadrat.

2 Geben Sie in der Eigenschaftsleiste in den Feldern für die **Eckenrundung** die gewünschten Werte ein.

Um dieselbe Rundung auf alle Ecken anzuwenden, klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Rundung für alle Ecken**.



Sie können die Ecken eines ausgewählten Rechtecks oder Quadrats auch durch Abrunden runden. Weitere Informationen finden Sie unter “Ecken abrunden, auskehlen und abfasen” on page 143.

Sie können die Ecken eines ausgewählten Rechtecks oder Quadrats auch abrunden, indem Sie mit dem Hilfsmittel **Form** einen Eckknoten in Richtung Mitte der Form ziehen.

Um eine Standardrundung für Ecken festzulegen, klicken Sie auf **Extras ▸ Optionen** und doppelklicken in der Kategorienliste **Arbeitsbereich** auf

Hilfsmittelpalette. Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Rechteck** und verschieben Sie den Regler oder geben Sie eine Zahl ein.

Ellipsen, Kreise, Bögen und Kreisformen zeichnen

Sie können Ellipsen oder Kreise zeichnen, indem Sie bei aktiviertem Hilfsmittel **Ellipse** diagonal über den Zeichenbereich ziehen oder über das Hilfsmittel **3-Punkt-Ellipse** Breite und Höhe angeben. Mit dem Hilfsmittel **3-Punkt-Ellipse** können Sie schnell eine Ellipse anhand eines festgelegten Winkels zeichnen, ohne die Ellipse dabei drehen zu müssen.

Mit dem Hilfsmittel **Ellipse** können Sie direkt Bögen oder Kreisformen zeichnen. Sie können aber auch eine Ellipse oder einen Kreis zeichnen und diesen dann in einen Bogen oder eine Kreisform konvertieren.



*Mit dem Hilfsmittel **3-Punkt-Ellipse** können Sie eine Ellipse zeichnen, indem Sie zunächst die Mittellinie und dann die Höhe zeichnen. Auf diese Weise können Sie eine Ellipse anhand eines festgelegten Winkels erstellen.*

So zeichnen Sie eine Ellipse oder einen Kreis durch diagonales Ziehen

Aktion	Vorgehensweise
Ellipse zeichnen	Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Ellipse**. Ziehen Sie im Zeichenfenster, bis die Ellipse die gewünschte Form hat.
Kreis zeichnen	Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Ellipse**. Halten Sie die **Strg-Taste** gedrückt und ziehen Sie im Zeichenfenster, bis der Kreis die gewünschte Größe hat.



Sie können eine Ellipse oder einen Kreis vom Mittelpunkt nach außen zeichnen, indem Sie beim Ziehen die **Umschalttaste** gedrückt halten.

So zeichnen Sie eine Ellipse durch Angabe von Höhe und Breite

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel**3-Punkt-Ellipse** .

2 Ziehen Sie im Zeichenfenster, um die Mittellinie der Ellipse im gewünschten Winkel zu zeichnen.

Die Mittellinie verläuft durch die Mitte der Ellipse und legt deren Breite fest.

3 Verschieben Sie den Mauszeiger, um die Höhe der Ellipse festzulegen, und klicken Sie mit der Maustaste.

So zeichnen Sie Bögen oder Kreisformen

Aktion	Vorgehensweise
Bogen zeichnen	Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Ellipse**. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Bogen**. Ziehen Sie im Zeichenfenster, bis der Bogen die gewünschte Form hat.
Kreisform zeichnen	Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Ellipse**. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Kreisausschnitt**. Ziehen Sie im Zeichenfenster, bis der Kreisausschnitt die gewünschte Form hat.

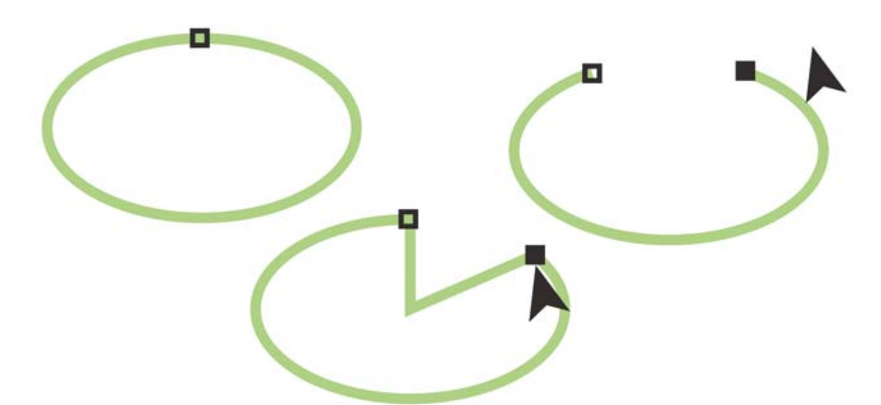


Damit Sie einen Bogen zeichnen können, muss die Ellipse bzw. der Kreis über einen Umriss verfügen.



Sie können die Richtung des ausgewählten Bogens bzw. der ausgewählten Kreisform ändern, indem Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Rechtsläufige/Linksläufige Kreisausschnitte und Bögen** klicken.

Sie können die Verschiebung des Knotens auf 15-Grad-Schritte beschränken, indem Sie beim Ziehen die **Strg-Taste** gedrückt halten.



Zum Erstellen einer Kreisform mit dem Hilfsmittel ***Form*** *ziehen Sie den Knoten der Ellipse (links) zur Innenseite der Ellipse (Mitte). Ziehen Sie den Knoten zum Erstellen eines Bogens zur Außenseite der Ellipse (rechts).*

Polygone und Sterne zeichnen

In CorelDRAW können Sie Polygone und zwei Arten von Sternen zeichnen: pfiffige und komplexe Sterne. Pfiffige Sterne sind herkömmlich aussehende Sterne, die vollständig mit Farbe gefüllt werden können. Komplexe Sterne verfügen über sich schneidende Seiten und ergeben mit einer Füllung sehr originelle Formen.



Von links nach rechts: Polygon, pfiffiger Stern und komplexer Stern, jeweils mit Farbverlaufsfüllung

Polygone und Sterne können geändert werden. Beispielsweise können Sie die Anzahl der Seiten von Polygonen und die Anzahl der Zacken von Sternen ändern sowie die

Schärfe der Zacken erhöhen. Mit dem Hilfsmittel **Form** können Sie zudem die Form von Polygonen und komplexen Sternen wie bei jedem anderen Kurvenobjekt auch anpassen. Weitere Informationen zum Arbeiten mit Kurvenobjekten finden Sie unter “Kurvenobjekte verwenden” on page 123. Pfiffige Sterne können ebenfalls umgeformt werden. Hierbei gelten jedoch bestimmte Einschränkungen.

So zeichnen Sie Polygone

- Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Polygon** und ziehen Sie den Mauszeiger im Zeichenfenster, bis das Polygon die gewünschte Größe hat.



Sie können ein Polygon vom Mittelpunkt aus zeichnen, indem Sie beim Ziehen die **Umschalttaste** gedrückt halten.

Sie können ein symmetrisches Polygon zeichnen, indem Sie beim Ziehen die **Strg-Taste** gedrückt halten.

So zeichnen Sie Sterne

Aktion	Vorgehensweise
Pfiffigen Stern zeichnen	Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Stern** und ziehen Sie den Mauszeiger im Zeichenfenster, bis der Stern die gewünschte Größe hat.
Einen komplexen Stern zeichnen	Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **komplexer Stern** und ziehen Sie den Mauszeiger im Zeichenfenster, bis der Stern die gewünschte Größe hat.



Sie können einen Stern vom Mittelpunkt aus zeichnen, indem Sie beim Ziehen die **Umschalttaste** gedrückt halten.

Sie können einen symmetrischen Stern zeichnen, indem Sie beim Ziehen die **Strg-Taste** gedrückt halten.

So ändern Sie Polygone

Aktion	Vorgehensweise
Seitenanzahl eines Polygons ändern	Wählen Sie ein Polygon aus, geben Sie in der Eigenschaftsleiste im Feld **Anzahl der Punkte oder Seiten eines Polygons, Sterns oder komplexen Sterns** einen Wert ein und drücken Sie die **Eingabetaste**.
Polygon in Stern umformen	Wählen Sie ein Polygon aus, klicken Sie auf das Hilfsmittel **Form** und ziehen Sie einen Knoten im Polygon, bis der Stern die gewünschte Form aufweist.



*Von links nach rechts: Mit dem Hilfsmittel **Form** wurde ein Polygon in einen Stern umgewandelt, der als Kurvenobjekt geformt werden kann. Die Liniensegmente des Sterns wurden in Kurven umgewandelt und so angepasst, dass eine Seesternform entstand.*

So ändern Sie Sterne

Aktion	Vorgehensweise
Anzahl der Zacken eines Sterns ändern	Wählen Sie einen Stern aus, geben Sie in der Eigenschaftsleiste im Feld **Anzahl der Punkte oder Seiten eines Polygons, Sterns oder komplexen Sterns** einen Wert ein und drücken Sie die **Eingabetaste**.
Schärfe der Zacken eines Sterns erhöhen	Wählen Sie einen Stern aus und geben Sie in der Eigenschaftsleiste in das Feld **Schärfe von Sternen und komplexen Sternen** einen Wert ein.

Aktion	Vorgehensweise
Stern umformen	Wählen Sie einen Stern aus, klicken Sie auf das Hilfsmittel **Form** und ziehen Sie einen Knoten im Stern.



Wenn Sie einen pfiffigen Stern mit dem Hilfsmittel **Form** umformen, ist die Knotenbewegung beschränkt. Bei pfiffigen Sternen können Sie auch keine Knoten hinzufügen oder löschen oder Liniensegmente in Kurven umwandeln.

Spiralen zeichnen

Sie können zwei Arten von Spiralen zeichnen: symmetrische und logarithmische Spiralen. Symmetrische Spiralen dehnen sich gleichmäßig aus, so dass die Abstände zwischen den Umdrehungen immer gleich sind. Logarithmische Spiralen dehnen sich mit zunehmenden Abständen zwischen den Umdrehungen aus. Bei logarithmischen Spiralen können Sie festlegen, wie schnell die Abstände zwischen den Umdrehungen zunehmen sollen.



Symmetrische Spirale (links) und logarithmische Spirale (rechts)

So zeichnen Sie Spiralen

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Spirale** .

2 Geben Sie den gewünschten Wert in der Eigenschaftsleiste im Feld **Spiralumdrehungen** ein.

3 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf eine der folgenden Schaltflächen:

- **Symmetrische Spirale**
- **Logarithmische Spirale**

Mit dem Regler für den **Spiralen-Ausdehnungsfaktor** können Sie das Ausmaß ändern, mit dem die Abstände zwischen den Spiralumdrehungen nach außen hin zunehmen.

4 Ziehen Sie diagonal im Zeichenfenster, bis die Spirale die gewünschte Größe hat.

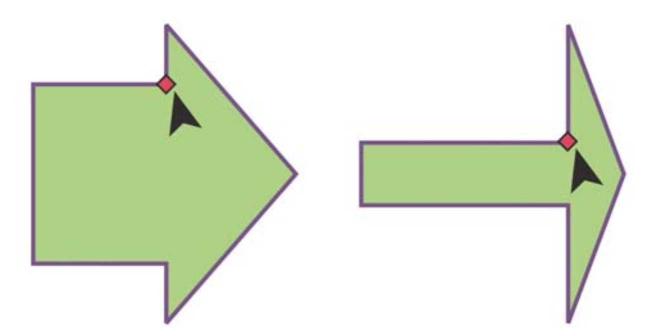


Sie können eine Spirale vom Mittelpunkt nach außen zeichnen, indem Sie beim Ziehen die **Umschalttaste** gedrückt halten.

Sie können darüber hinaus Spiralen mit gleicher horizontaler und vertikaler Abmessung zeichnen, indem Sie beim Ziehen die **Strg-Taste** gedrückt halten.

Vordefinierte Formen zeichnen

Mit der Sammlung Pfiffige Formen™ können Sie vordefinierte Formen zeichnen. Bestimmte Formen wie Grundformen, Pfeilformen, Spruchbänder und Sprechblasen enthalten Ziehpunkte. Durch Ziehen eines Ziehpunkts können Sie das Aussehen der Form verändern.



*Mit dem Hilfsmittel **Form** können Sie einen Ziehpunkt ziehen, um die Form zu verändern.*

Sie können Text innerhalb oder außerhalb der Form hinzufügen. So können Sie beispielsweise einem Flussdiagrammsymbol eine Beschriftung hinzufügen oder eine Sprechblase einsetzen.

So zeichnen Sie vordefinierte Formen

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf eines der folgenden Hilfsmittel:
- **Grundformen**
- **Pfeilformen**
- **Flussdiagrammformen**
- **Spruchbänder**
- **Sprechblasen**

2 Öffnen Sie in der Eigenschaftsleiste die Auswahl **Pfiffige Formen** und klicken Sie auf eine Form.

3 Ziehen Sie im Zeichenfenster, bis die Form die gewünschte Größe hat.



Mit dem Hilfsmittel „Pfiffige Formen" gezeichnete Formen können wie alle anderen Formen auch bearbeitet werden.

So ändern Sie vordefinierte Formen

1 Wählen Sie eine Form mit einem Ziehpunkt aus.

2 Ziehen Sie den Ziehpunkt, bis die Form Ihren Vorstellungen entspricht.



Die Formen Rechter Winkel, Herz, Blitz, Explosion und Flussdiagramm haben keine Ziehpunkte.

So fügen Sie vordefinierten Formen Text hinzu

1 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Text** .

2 Zeigen Sie auf den Umriss einer Form, bis der Textcursor angezeigt wird.

3 Geben Sie Text in die Form ein, wählen Sie eine Schrift und formatieren Sie den Text.

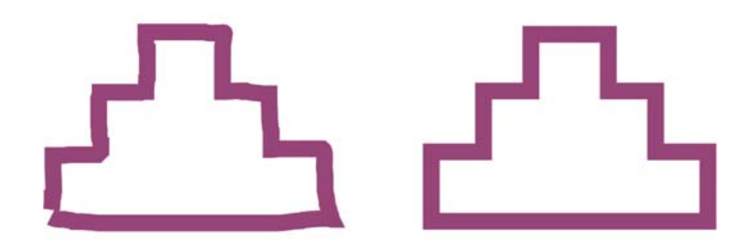
Mit der Formerkennung zeichnen

CorelDRAW ermöglicht das Zeichnen von Freihandstrichen, die erkannt und mit dem Hilfsmittel **Formerkennung** in Grundformen umgewandelt werden. Rechtecke und Ellipsen werden in programmeigene CorelDRAW-Objekte, Trapeze und Parallelogramme in „Pfiffige Formen" und Linien, Dreiecke, Quadrate, Rauten, Kreise und Pfeilsymbole in Kurvenobjekte umgewandelt. Objekte, die nicht in eine Form

umgewandelt werden, werden geglättet. Die mit dem Hilfsmittel Formerkennung gezeichneten Objekte und Kurven können bearbeitet werden. Sie können die Stufe festlegen, ab der CorelDRAW Formen erkennt und sie in Objekte umwandelt. Darüber hinaus können Sie angeben, wie stark Kurven geglättet werden.

Sie geben die Zeit vor, die zwischen dem Zeichnen eines Strichs und der Formerkennung verstreichen soll. Wenn Sie diese Zeit z.B. auf eine Sekunde festlegen und einen Kreis zeichnen, wird die Formerkennung eine Sekunde nach dem Zeichnen des Kreises gestartet.

Sie können während des Zeichnens auch Korrekturen ausführen. Es besteht zudem die Möglichkeit, die Stärke und den Stil der Linien einer mit dem Hilfsmittel Formerkennung gezeichneten Form zu ändern.



*Formen, die Sie mit dem Hilfsmittel **Formerkennung** erstellen, werden erkannt und geglättet.*

So zeichnen Sie eine Form oder Linie mit dem Hilfsmittel ‚Formerkennung'

1 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Formerkennung** .

2 Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste im Listenfeld **Erkennungsstufe** eine Erkennungsstufe.

3 Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste im Listenfeld **Glättungsstufe** eine Glättungsstufe.

4 Zeichnen Sie im Zeichenfenster eine Form oder Linie.



Die Eigenschaftsleiste des Hilfsmittels **Formerkennung** wird nur angezeigt, wenn das Hilfsmittel **Formerkennung** ausgewählt ist.

So legen Sie eine zeitliche Verzögerung bei der Formerkennung fest

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Anpassung**.

2 Klicken Sie in der Liste der Kategorien auf **Hilfsmittelpalette** und wählen Sie das Hilfsmittel **Formerkennung**.

3 Ziehen Sie den Regler zum Festlegen der **Verzögerung**.



Sie müssen diesen Wert auf mindestens 10 Millisekunden einstellen. Die maximale Verzögerung beträgt 2 Sekunden.

So nehmen Sie beim Zeichnen mit dem Hilfsmittel ‚Formerkennung' Korrekturen vor

- Halten Sie vor Ablauf der zeitlichen Verzögerung für die Formerkennung die **Umschalttaste** gedrückt und ziehen Sie mit der Maus über den zu korrigierenden Bereich.

  Sie müssen den Löschvorgang stets vom letzten gezeichneten Punkt bzw. der letzten gezeichneten Linie aus beginnen.



Wenn Sie eine Freihandform mit mehreren Kurven zeichnen, können Sie durch Drücken der **Esc-Taste** die zuletzt gezeichnete Kurve löschen.



Weitere Informationen

Weitere Informationen zum Zeichnen von Formen finden Sie unter „Formen zeichnen" im Abschnitt „Linien, Formen und Umrisse" in der Hilfe.



Mit Linien, Umrissen und Pinselstrichen arbeiten

In CorelDRAW können Sie mithilfe verschiedener Techniken und Hilfsmittel Linien und Pinselstriche zeichnen. Nachdem Sie Linien gezeichnet oder Pinselstriche zugewiesen haben, können Sie sie formatieren. Darüber hinaus können Sie die Umrisse formatieren, die das Objekt umgeben.

CorelDRAW enthält Objekte, die Sie entlang einer Linie sprühen können. Darüber hinaus können Sie in Zeichnungen Verbindungs- und Bemaßungslinien erstellen.

Linien können auch mithilfe der Formerkennung gezeichnet werden. Weitere Informationen finden Sie unter “Mit der Formerkennung zeichnen” on page 70.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Linien zeichnen
- Kalligrafische, druckempfindliche und voreingestellte Linien zeichnen
- Linien und Umrisse formatieren
- Umrisse kopieren, umwandeln und entfernen
- Pinselstriche zuweisen
- Objekte entlang Linien sprühen
- Verbindungs- und Bemaßungslinien zeichnen

Linien zeichnen

Eine Linie ist eine Strecke zwischen zwei Punkten. Linien können aus mehreren Segmenten bestehen, die wiederum gekrümmt oder gerade sein können. Die Liniensegmente sind durch Knoten miteinander verbunden. Diese werden als kleine Quadrate dargestellt. CorelDRAW umfasst verschiedene Zeichenhilfsmittel, mit denen Sie gekrümmte und gerade Linien sowie Linien mit gekrümmten und geraden Segmenten zeichnen können.

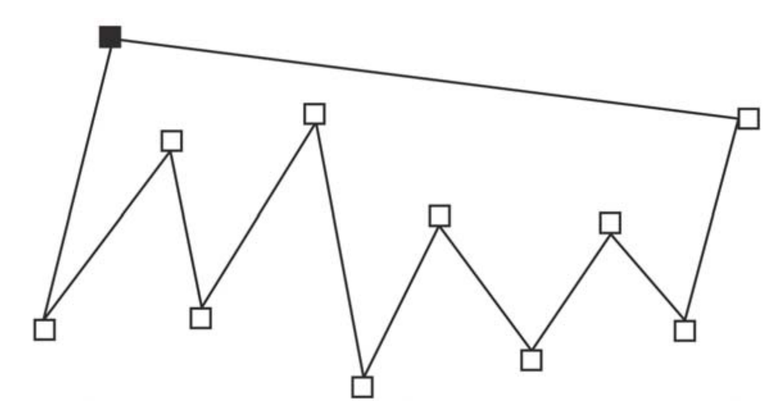
Die Hilfsmittel ‚Freihand' und ‚Polylinie'

Mit den Hilfsmitteln **Freihand** und **Polylinie** können Sie wie auf einem Skizzenblock Freihandlinien zeichnen. Wenn Sie beim Zeichnen einen Fehler machen, können Sie den unerwünschten Teil sofort löschen und dann weiterzeichnen. Beim Zeichnen von geraden Linien oder Segmenten können Sie diese auf eine gerade senkrechte oder waagerechte Ausrichtung begrenzen.

Mit dem Hilfsmittel **Freihand** können Sie die Glättung der gezeichneten gekrümmten Linie steuern sowie einer bestehenden Linie Segmente hinzufügen. Zum schnellen Zeichnen einer komplexen Linie, die abwechselnd gekrümmte und gerade Segmente enthält, ist jedoch das Hilfsmittel **Polylinie** besser geeignet.

Die Hilfsmittel ‚Bezier' und ‚Stift'

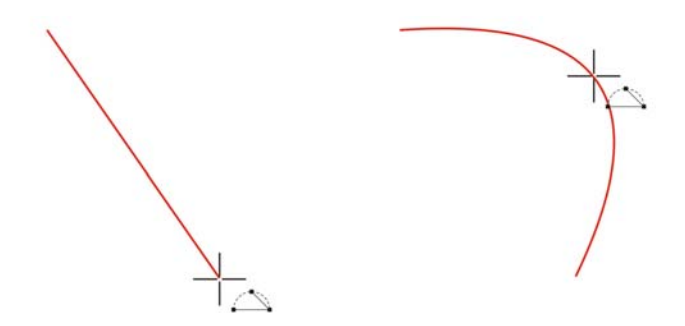
Mit den Hilfsmitteln **Bezier** und **Stift** können Sie Linien segmentweise zeichnen, indem Sie jeden Knoten präzise platzieren und dadurch die Form der gekrümmten Segmente steuern. Wenn Sie das Hilfsmittel **Stift** verwenden, können Sie eine Vorschau der gezeichneten Liniensegmente anzeigen.



*Sie können mit dem Hilfsmittel **Bezier** Linien mit mehreren Segmenten zeichnen, indem Sie auf die einzelnen Stellen klicken, an denen die Richtung der Linie geändert werden soll.*

Das Hilfsmittel ‚3-Punkt-Kurve'

Mit dem Hilfsmittel **3-Punkt-Kurve** können Sie einfache gekrümmte Linien zeichnen, indem Sie deren Breite und Höhe angeben. Verwenden Sie dieses Hilfsmittel, um schnell Bogenformen zu erstellen, ohne die Knoten zu bearbeiten.



Sie können eine Kurve zeichnen, indem Sie die Breite (links) und Höhe angeben und auf die Seite klicken (rechts).

Das Hilfsmittel ’Formerkennung’

Mit dem Hilfsmittel **Formerkennung** können Sie durch Formerkennung gerade und gekrümmte Linien zeichnen. Weitere Informationen finden Sie unter “Mit der Formerkennung zeichnen” on page 70.

Knoten und Steuerpunkte verwenden

Manche Linien besitzen Knoten und Steuerpunkte, mit denen Sie während des Zeichnens die Linie formen können. Weitere Informationen zu Knotentypen finden Sie unter “Kurvenobjekte verwenden” on page 123.

So zeichnen Sie Linien mit dem Hilfsmittel ‚Freihand‘

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Freihand** .

2 Führen Sie eine der folgenden Aufgaben durch:

Aktion	Vorgehensweise
Gekrümmte Linie zeichnen	Klicken Sie auf die Stelle, an der die gekrümmte Linie beginnen soll, und ziehen Sie mit der Maus.
Gerade Linie zeichnen	Klicken Sie zuerst auf die Stelle, an der die Linie beginnen soll, und dann auf die Stelle, an der sie enden soll.

Aktion	Vorgehensweise
Glättung einer gekrümmten Linie steuern	Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im Feld **Freihandglättung** einen Wert ein. Je höher der Wert, desto glatter die Kurven.
Liniensegmente zu einer vorhandenen Linie hinzufügen	Klicken Sie auf den Endknoten einer ausgewählten Linie und anschließend auf die Stelle, an der das neue Segment enden soll.
Aus zwei oder mehr verbundenen Linien eine geschlossene Form erzeugen	Klicken Sie auf den Endknoten einer Linie mit zwei Segmenten und dann auf den Startknoten.



Sie können eine mit dem Hilfsmittel **Freihand** gezeichnete Linie auf einen vorgegebenen Winkel, die so genannte Winkelschrittweite, beschränken, indem Sie beim Ziehen die **Strg-Taste** gedrückt halten. Diese Funktion eignet sich gut zum Zeichnen von geraden vertikalen und horizontalen Linien.

Sie können einen Teil einer Freihandkurve löschen, indem Sie vor dem Loslassen der Maustaste den Cursor bei gedrückter **Umschalttaste** in umgekehrter Richtung über die Linie ziehen.

So zeichnen Sie Linien mit dem Hilfsmittel ‚Polylinie'

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Polylinie** .

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie zum Zeichnen eines geraden Segments auf die Stelle, an der das Liniensegment beginnen soll, und anschließend auf die Stelle, an der es enden soll.
- Um ein gekrümmtes Segment zu zeichnen, klicken Sie auf die Stelle, an der das Segment beginnen soll, und ziehen mit der Maus über die Zeichenseite.

Sie können beliebig viele Segmente hinzufügen und dabei zwischen gekrümmten und geraden Segmenten wechseln.

3 Doppelklicken Sie, um die Linie abzuschließen.



Sie können ein offenes Objekt schließen, indem Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Kurve automatisch schließen** klicken.

So zeichnen Sie Linien mit dem Hilfsmittel ‚Bezier'

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Polylinie** .

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
- Um ein gekrümmtes Segment zu zeichnen, klicken Sie auf die Stelle, an der der erste Knoten platziert werden soll, und ziehen dann den Steuerpunkt an die Stelle, an der der nächste Knoten platziert werden soll. Lassen Sie die Maustaste los und ziehen Sie den Steuerpunkt, um die Kurve zu erstellen.
- Um ein gerades Segment zu zeichnen, klicken Sie auf die Stelle, an der das Liniensegment beginnen soll, und dann auf die Stelle, an der es enden soll.

Sie können beliebig viele Segmente hinzufügen.

3 Drücken Sie die **Leertaste**, um die Linie zu beenden.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Ein gekrümmtes Segment gefolgt von einem geraden Segment zeichnen	Zeichnen Sie ein gekrümmtes Segment, doppelklicken Sie auf den Endknoten und klicken Sie dann auf die Stelle, an der das gerade Segment enden soll.
Ein gerades Segment gefolgt von einem gekrümmten Segment zeichnen	Zeichnen Sie ein gerades Segment. Klicken Sie auf den Endpunkt des Segments, ziehen Sie die Maus an die gewünschte Stelle und lassen Sie die Maustaste los. Zeichnen Sie die Kurve durch Ziehen der Maus.
Kurvenwinkel beim Zeichnen auf vorgegebene Schritte ändern	Halten Sie die **Strg-Taste** gedrückt und ziehen Sie einen Steuerpunkt.

So zeichnen Sie Linien mit dem Hilfsmittel ‚Polylinie'

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Polylinie** .

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
- Um ein gekrümmtes Segment zu zeichnen, klicken Sie auf die Stelle, an der der erste Knoten platziert werden soll, und ziehen dann den Steuerpunkt an die Stelle, an der der nächste Knoten platziert werden soll. Lassen Sie die Maustaste los und ziehen Sie den Steuerpunkt, um die gewünschte Kurve zu erstellen.
- Um ein gerades Segment zu zeichnen, klicken Sie auf die Stelle, an der das Liniensegment beginnen soll, und dann auf die Stelle, an der es enden soll.

Sie können beliebig viele Segmente hinzufügen und dabei zwischen gekrümmten und geraden Segmenten wechseln. Weitere Informationen zum Wechseln zwischen gekrümmten und geraden Segmenten finden Sie unter “So zeichnen Sie Linien mit dem Hilfsmittel ‚Bezier‘” on page 77.

3 Doppelklicken Sie, um die Linie abzuschließen.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Beim Zeichnen eine Vorschau der Linie anzeigen	Aktivieren Sie in der Eigenschaftsleiste die Schaltfläche **Vorschaumodus**. Klicken Sie auf die Zeichenseite und lassen Sie die Maustaste los. Bewegen Sie die Maus und klicken Sie, um die Linie abzuschließen.
Einer Linie einen Knoten hinzufügen	Aktivieren Sie in der Eigenschaftsleiste die Schaltfläche **Autom. hinzufügen/ entfernen**. Zeigen Sie auf die Stelle der Linie, an der Sie einen Knoten hinzufügen möchten, und klicken Sie, wenn der Mauszeiger für **Knoten hinzufügen** eingeblendet wird.
Knoten aus einer Linie löschen	Zeigen Sie auf einen Knoten und klicken Sie, wenn der Mauszeiger zum **Löschen von Knoten** eingeblendet wird.

So zeichnen Sie Kurven anhand von Höhen- und Breitenangaben

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel**3-Punkt-Kurve**.

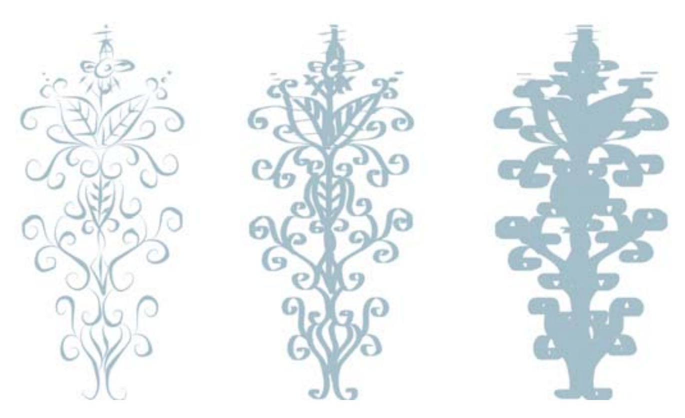
2 Klicken Sie auf die Stelle, an der die Kurve beginnen soll, und ziehen Sie mit der Maus an die Stelle, an der sie enden soll.

3 Lassen Sie die Maustaste los und klicken Sie auf die Stelle, an der sich der Mittelpunkt der Kurve befinden soll.

Kalligrafische, druckempfindliche und voreingestellte Linien zeichnen

In CorelDRAW können Sie beim Zeichnen von Linien den Effekt eines kalligrafischen Stiftes simulieren. Bei kalligrafischen Linien ändert sich die Linienbreite entsprechend

der Richtung der Linie und dem Winkel der Stiftspitze. Standardmäßig werden kalligrafische Linien als geschlossene, mit einem Bleistift gezeichnete Formen dargestellt. Sie können die Breite kalligrafischer Linien beeinflussen, indem Sie den Winkel der gezeichneten Linien in Bezug zum gewählten Kalligrafiewinkel verändern. Wenn Sie die Linie beispielsweise senkrecht zum Kalligrafiewinkel zeichnen, erhält die Linie die maximale Linienbreite entsprechend der gewählten Stiftbreite. Im Kalligrafiewinkel gezeichnete Linien haben dagegen nur eine geringe oder gar keine Linienbreite.



Mit einem Kalligrafiestift können Sie Linien mit unterschiedlicher Linienbreite ziehen.

In CorelDRAW können Sie druckempfindliche Linien mit unterschiedlicher Linienbreite zeichnen. Sie können diesen Effekt mit der Maus oder einem druckempfindlichen Stift und einem Grafiktablett erstellen. Mit beiden Methoden lassen sich Linien mit abgerundeten Rändern und veränderlicher Breite entlang einer Strecke erstellen. Weitere Informationen zur Verwendung von druckempfindlichen Stiften auf einem Grafiktablett finden Sie in den Anleitungen des Herstellers.



Blume, gezeichnet mit drei verschiedenen künstlerischen Linien: kalligrafische Linien (links), druckempfindliche Linien verschiedener Stärke (Mitte) und flache voreingestellte Linien (rechts).

CorelDRAW stellt voreingestellte Linien bereit, mit denen Sie breite Striche in vielen verschiedenen Formen zeichnen können. Nachdem Sie eine kalligrafische oder voreingestellte Linie gezeichnet haben, können Sie ihr anschließend wie jedem anderen Objekt eine Füllung zuweisen. Weitere Informationen zum Zuweisen von Füllungen finden Sie unter “Objekte füllen” on page 157.

So zeichnen Sie kalligrafische Linien

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Künstlerische Medien**.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Kalligrafie**.

Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im Feld **Hilfsmittel 'Künstlerische Medien': Breite** einen Wert ein, wenn Sie die Breite der Linie festlegen möchten.

3 Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im Feld **Kalligrafie: Winkel** einen Wert ein.

Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im Feld **Freihandglättung** einen Wert ein, wenn die Ränder der Linie geglättet werden sollen.

4 Ziehen Sie die Linie, bis sie die gewünschte Form hat.



Bei der Breite, die Sie angeben, handelt es sich um die maximale Linienbreite. Die tatsächliche Breite der gezeichneten Linie hängt vom Verhältnis des Winkels der gezeichneten Linie zum Kalligrafiewinkel ab.

So zeichnen Sie druckempfindliche Linien

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Künstlerische Medien** .

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Druckempfindlicher Stift** .

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie mit der **Nach-oben-Taste** und der **Nach-unten-Taste** eine Änderung des Stiftdrucks simulieren und dadurch die Linienbreite verändern.

3 Ziehen Sie die Linie, bis sie die gewünschte Form hat.

Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im Feld **Hilfsmittel 'Künstlerische Medien': Breite** einen Wert ein, wenn Sie die Breite der Linie ändern möchten.

So zeichnen Sie voreingestellte Linien

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Künstlerische Medien** .

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Voreinstellung** .

3 Wählen Sie aus dem Listenfeld **Strichliste: Voreinstellung** eine voreingestellte Linienform aus.

Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im Feld **Freihandglättung** einen Wert ein, wenn die Ränder der Linie geglättet werden sollen.

4 Ziehen Sie die Linie, bis sie die gewünschte Form hat.

Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im Feld **Hilfsmittel 'Künstlerische Medien': Breite** einen Wert ein, wenn Sie die Breite der Linie festlegen möchten.

Linien und Umrisse formatieren

Linien werden genauso behandelt wie Umrisse geschlossener Formen, beispielsweise Ellipsen und Polygone. Sie können das Aussehen von Linien und Umrissen mithilfe der Optionen im Dialogfeld **Umrissstift**, auf der Seite **Umriss** des Andockfensters **Objekteigenschaften** und in der Eigenschaftsleiste ändern. So können Sie beispielsweise Farbe, Breite und Stil von Linien und Umrissen angeben.

Sie können für die Eckenform bei Linien einen Eckenstil auswählen und einen Linienendenstil festlegen, um das Aussehen der Endpunkte einer Linie zu ändern. Standardmäßig wird ein Umriss über die Füllung eines Objekts gelegt. Sie können den

Umriss jedoch auch hinter der Füllung platzieren, wodurch die Füllung den Umriss überlappt. Darüber hinaus können Sie die Umrissbreite mit der Größe eines Objekts verknüpfen, so dass der Umriss größer wird, wenn Sie das Objekt vergrößern, und kleiner, wenn Sie es verkleinern.

Wenn ein Objekt Linien enthält, die in einem spitzen Winkel aufeinander treffen, können Sie den Gehrungswinkel festlegen, um die Eckenform zu bestimmen. Ecken mit Winkeln, die den Gehrungswinkel überschreiten, sind spitz (gegehrt), Ecken mit Winkeln, die unter dem Gehrungswinkel liegen, sind abgeschrägt (stumpf).

Sie können auch kalligrafische Umrisse erstellen. Ein kalligrafischer Umriss variiert in der Linienbreite, was ihm ein handgemaltes Aussehen verleiht. Darüber hinaus können Sie Linien und Kurven auch Pfeilspitzen zuweisen. Sie können neue Pfeilspitzen erstellen und bestehende bearbeiten.

Die standardmäßigen Linien- und Umrisseigenschaften für alle neuen gezeichneten Objekte sind wie folgt:

- Haarlinienbreite
- CMYK-Farbe Schwarz
- Durchgezogene Linie
- Quadratischer Ecken- und Linienendenstil
- Keine Pfeilspitzen
- Umriss über der Füllung des Objekts

In einigen Programmen werden Umrisse als Konturlinien oder breite Linien bezeichnet.

Schnittfähige Umrisse

Zum Anlegen schnittfähiger Umrisse für Plotter oder Vinylschneider, die keine Umrissstärke interpretieren können, müssen Sie zuerst den Umriss in ein Objekt umwandeln. Weitere Informationen finden Sie unter “Umrisse kopieren, umwandeln und entfernen” on page 84.

Die Verwendung von Kontureffekten ist eine andere Möglichkeit zum Erzeugen eines schnittfähigen Umrisses. Weitere Informationen finden Sie unter “So versehen Sie ein Objekt mit einer Kontur” on page 170.

So legen Sie die Einstellungen für Linien und Umrisse fest

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel Umriss und dann auf **Umrissstift** .

3 Öffnen Sie die Farbauswahl und klicken Sie auf eine Farbe.

4 Geben Sie in das Feld **Breite** einen Wert ein.

5 Wählen Sie im Feld **Stil** einen Linienstil.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Eckenform festlegen	Wählen Sie im Bereich **Ecken** einen Eckenstil aus.
Aussehen der Endpunkte von offenen Strecken festlegen	Wählen Sie im Bereich **Linienenden** einen Endenstil aus.
Umriss hinter der Füllung eines Objekts platzieren	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Hinter Füllung**.
Umrissbreite mit der Größe des Objekts verknüpfen	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Mit Bild skalieren**.
Linienstil erstellen	Klicken Sie auf **Stil bearbeiten** und verschieben Sie den Schieberegler im Dialogfeld **Linienstil bearbeiten**. Durch Klicken auf die Felder links neben dem Schieberegler können Sie die Platzierung und die Dichte der Punkte in dem neuen Linienstil festlegen, den Sie erstellen. Klicken Sie auf **Hinzufügen**.
Linienstil bearbeiten	Wählen Sie einen Linienstil aus dem Listenfeld **Stil** aus und klicken Sie auf **Stil bearbeiten**. Erstellen Sie einen Linienstil im Dialogfeld **Linienstil bearbeiten** und klicken Sie auf **Ersetzen**.
Gehrungswinkel festlegen	Geben Sie in das Feld **Gehrungswinkel** einen Wert ein.



Sie können das Dialogfeld **Umrissstift** schnell öffnen, indem Sie in der Statusleiste auf das Symbol **Umrissfarbe** doppelklicken.

Sie können die Umrissbreite eines ausgewählten Objekts auch ändern, indem Sie in der Eigenschaftsleiste einen Wert in das Feld **Umrissbreite** eingeben.

So erstellen Sie kalligrafische Umrisse

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel Umriss und dann auf **Umrissstift**.

3 Aktivieren Sie im Bereich **Ecken** einen Eckenstil.

4 Geben Sie im Bereich **Kalligrafie** in das Feld **Dehnen** die Breite der Stiftspitze ein.

Der gültige Wertebereich reicht von 1 bis 100 (100 ist die Standardeinstellung). Wenn Sie den Wert verringern, werden quadratische Spitzen rechteckig und runde oval, wodurch der Kalligrafieeffekt verstärkt wird.

5 Geben Sie einen Wert in das Feld **Winkel** ein, um die Ausrichtung des Stiftes relativ zur Zeichenfläche zu ändern.



Um die Werte für **Dehnen** und **Winkel** auf die Ausgangswerte zurückzusetzen, klicken Sie auf **Standardeinstellungen**.

Sie können die Werte für **Dehnen** und **Winkel** auch durch Ziehen im Vorschaufeld **Spitzenform** anpassen.

So weisen Sie Pfeilspitzen zu

1 Wählen Sie eine Linie oder Kurve aus.

2 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel Umriss und dann auf **Umrissstift**.

3 Öffnen Sie im Bereich **Pfeile** die **Anfangspfeilspitzen-Auswahl** und klicken Sie auf eine Linienendform.

4 Öffnen Sie die **Endpfeilspitzen-Auswahl** und klicken Sie auf eine Linienendform.

Umrisse kopieren, umwandeln und entfernen

In CorelDRAW können Sie Umrisseigenschaften durch Kopieren auf andere Objekte übertragen. Weitere Informationen zum Kopieren von Umrisseigenschaften finden Sie

unter “So kopieren Sie Füllungs-, Umriss- und Texteigenschaften von einem Objekt auf ein anderes” on page 104.

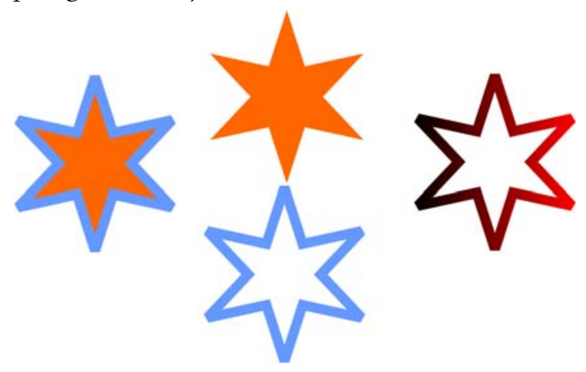
Darüber hinaus können Sie Umrisse in Objekte umwandeln sowie Umrisse entfernen. Bei der Umwandlung eines Umrisses in ein Objekt wird ein ungefülltes geschlossenes Objekt mit der Form des Umrisses erstellt. Sie können dem neuen Objekt Füllungen und Spezialeffekte zuweisen. Zum Anlegen schnittfähiger Umrisse für Plotter, Graviermaschinen oder Vinylschneider, die keine Umrissstärke in CorelDRAW-Dateien interpretieren können, können Sie den Umriss in ein Objekt umwandeln.

So wandeln Sie Umrisse in Objekte um

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie auf das Menü **Anordnen** ▸ **Umriss in Objekt umwandeln**.

Der Umriss wird unabhängig von der Füllung des ursprünglichen Objekts in ein ungefülltes geschlossenesn Objekt verwandelt. Wenn Sie dem neuen Objekt eine Füllung zuweisen wollen, wird die Füllung auf den Bereich angewendet, der den Umriss des ursprünglichen Objekts darstellte.



Ein Stern mit angewendetem Umriss (links); der Umriss wurde in ein von der ursprünglichen Füllung unabhängiges Objekt umgewandelt (Mitte); dem neuen geschlossenen Objekt wurde eine Farbverlaufsfüllung zugewiesen.

So entfernen Sie den Umriss eines Objekts

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Wählen Sie im Listenfeld **Umrissbreite** den Eintrag **Keine**.



Sie können den Umriss eines Objekts auch entfernen, indem Sie das Objekt auswählen und in der Farbpalette mit der rechten Maustaste auf die Option für **Keine Farbe** klicken.

Pinselstriche zuweisen

In CorelDRAW können Sie mit verschiedenen voreingestellten Pinselstrichen arbeiten, von Strichen mit Pfeilspitzen bis hin zu Strichen mit Regenbogenmustern. Wenn Sie einen voreingestellten Pinselstrich zeichnen, können Sie einige seiner Eigenschaften festlegen. So können Sie beispielsweise die Breite und die Glättung des Pinselstrichs bestimmen.

Angepasste Pinselstriche können auch anhand eines Objekts oder einer Gruppe von Vektorobjekten erstellt werden. Wenn Sie einen benutzerdefinierten Pinselstrich erstellen, können Sie diesen als Voreinstellung speichern.

So weisen Sie voreingestellten Pinselstrich zu

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Künstlerische Medien** .

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Pinsel** .

3 Wählen Sie im Listenfeld **Pinselstrich** den gewünschten Pinselstrich.

Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im Feld **Freihandglättung** einen Wert ein, wenn die Ränder des Pinselstrichs geglättet werden sollen.

4 Ziehen Sie, bis der Strich die gewünschte Form hat.

Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im Feld **Hilfsmittel 'Künstlerische Medien': Breite** einen Wert ein, wenn Sie die Breite des Pinselstrichs festlegen möchten.



Wenn Sie einen Pinselstrich zuweisen möchten, der nicht im Listenfeld **Pinselstriche** aufgeführt ist, klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Durchsuchen** und geben Sie die Datei an, die den gewünschten Pinselstrich enthält.

So erstellen Sie angepasste Pinselstriche

1 Wählen Sie ein Objekt oder eine Gruppe von Objekten aus.

2 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Künstlerische Medien** .
3 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Pinsel**.
4 Klicken Sie auf das Objekt bzw. die gruppierten Objekte.
5 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Künstlerische-Medien-Strich speichern** .
6 Geben Sie einen Dateinamen für den Pinselstrich ein.
7 Klicken Sie auf **Speichern**.



Über das Listenfeld **Pinselstriche** können Sie auf angepasste Pinselstriche zugreifen.



Zum Löschen eines angepassten Pinselstrichs wählen Sie die Liste im Listenfeld **Pinselstriche** in der Eigenschaftsleiste aus und klicken auf die Schaltfläche **Löschen** .

Sie können angepasste Pinselstriche auch erstellen, indem Sie auf **Effekte** ▸ **Künstlerische Medien** klicken und im Andockfenster **Künstlerische Medien** die gewünschten Einstellungen vornehmen.

Objekte entlang Linien sprühen

In CorelDRAW können Sie Objekte entlang einer Linie sprühen. Neben Grafik- und Textobjekten können auch Bitmaps und Symbole zum Sprühen entlang einer Linie importiert werden.

Sie können die Darstellungsweise der gesprühten Strecke bestimmen, indem Sie den Abstand zwischen den Objekten vergrößern oder verkleinern. Sie können auch die Anordnung der Objekte in der Strecke umstellen. Wenn Sie beispielsweise eine Reihe von Objekten mit einem Stern, einem Dreieck und einem Quadrat sprühen, können Sie die Sprühfolge so ändern, dass zuerst das Quadrat, dann das Dreieck und schließlich der Stern gesprüht wird. In CorelDRAW können Sie zudem die Position von Objekten in einer Sprühreihe ändern, indem Sie sie entlang der Strecke drehen oder sie entsprechend einer der folgenden vier Möglichkeiten versetzen: abwechselnd, links, zufällig oder rechts. Sie können beispielsweise links als Versatzrichtung wählen, damit die gesprühten Objekte links von der Strecke ausgerichtet werden.

Sie können auch eine neue Sprühdosenliste mit Ihren eigenen Objekten erstellen.



Gesprühte Objekte entlang einer Kurve (linke Seite). Die Objekte und Linien wurden nach dem Sprühen der Objekte bearbeitet (rechte Seite).

So sprühen Sie Linien

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Künstlerische Medien** .

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Sprühdose** .

3 Wählen Sie eine Sprühdosenliste aus dem Listenfeld **Dateien mit Sprühdosenlisten** in der Eigenschaftsleiste aus.

Wenn die gewünschte Sprühdosenliste nicht aufgeführt ist, klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Durchsuchen** und wählen den Ordner aus, in dem die Datei gespeichert ist.

4 Zeichnen Sie die Linie durch Ziehen.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Anzahl der an den Abstandspunkten gesprühten Objekte festlegen	Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im oberen Bereich des Feldes **Tupfer/Abstände der mit der Sprühdose aufzutragenden Objekte** 1 eine Zahl ein.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Abstand zwischen Tupfern festlegen	Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im unteren Bereich des Feldes **Tupfer/ Abstände der mit der Sprühdose aufzutragenden Objekte** 1.0 " eine Zahl ein.
Sprühreihenfolge festlegen	Wählen Sie eine Sprühreihenfolge aus dem Listenfeld **Reihenfolge beim Sprühen wählen** in der Eigenschaftsleiste.
Größe von Sprühobjekten festlegen	Geben Sie eine Zahl im oberen Bereich des Feldes **Objektgröße beim Sprühen** in der Eigenschaftsleiste ein.
Objekte beim Sprühen entlang der Strecke vergrößern oder verkleinern	Geben Sie eine Zahl im unteren Bereich des Feldes **Objektgröße beim Sprühen** in der Eigenschaftsleiste ein.
Sprühdosenliste auf die gespeicherten Einstellungen zurücksetzen	Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Werte zurücksetzen** .



Wenn Sie den Wert für die Größe der Sprühobjekte entlang der Strecke erhöhen, werden die Objekte beim Verteilen an der Strecke größer.

Für Sprühdosenlisten mit mehreren komplexen Objekten sind mehr Systemressourcen erforderlich. CorelDRAW benötigt mehr Zeit für das Zeichnen von Linien mit komplexen Objekten. Darüber hinaus erhöht sich durch diese Objekte die Dateigröße. Wenn Sie Symbole für die einzelnen Gruppen in der Liste verwenden, kann dies die Dateigröße und die Beanspruchung des Systems verringern. Weitere Informationen zum Erstellen von Symbolen finden Sie unter „Mit Symbolen arbeiten“ in der Hilfe.

So erstellen Sie neue Sprühdosenlisten

1 Klicken Sie auf **Effekte** ▶ **Künstlerische Medien**.

2 Wählen Sie ein Objekt, eine Reihe gruppierter Objekte oder ein Symbol aus.

3 Klicken Sie im Andockfenster**Künstlerische Medien** auf die Schaltfläche **Speichern**.

4 Aktivieren Sie die Option **Objektsprühdose**.
5 Klicken Sie auf **OK**.
6 Geben Sie in das Feld **Dateiname** einen Dateinamen ein.
7 Klicken Sie auf **Speichern**.



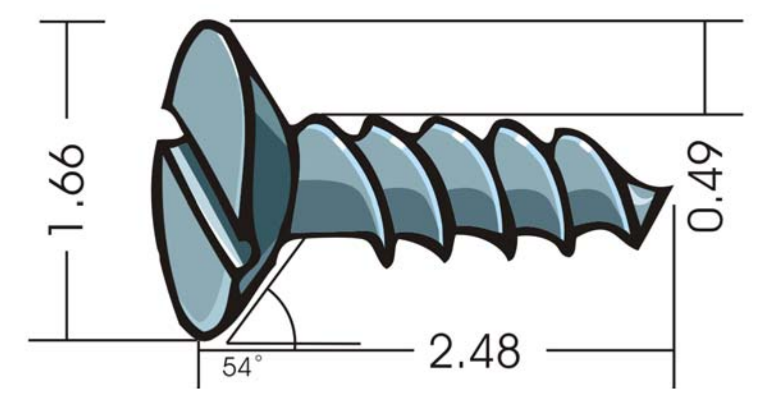
Sprühdosenlisten werden als CorelDRAW-Dateien (CDR) gespeichert und können über das Listenfeld**Dateien mit Sprühdosenlisten** in der Eigenschaftsleiste **Künstlerische Medien** geöffnet werden.

Verbindungs- und Bemaßungslinien zeichnen

Sie können Verbindungslinien in Fluss- und Organisationsdiagrammen zeichnen, um Diagrammelemente zu verbinden. Objekte bleiben durch diese Linien verbunden, auch wenn Sie ein oder beide Objekte verschieben. Weitere Informationen zum Zeichnen von Flussdiagrammen finden Sie unter “Vordefinierte Formen zeichnen” on page 69.

Sie können Beschriftungslinien zeichnen, die auf Objekte aufmerksam und sie kenntlich machen.

Sie können auch Bemaßungslinien zeichnen, um den Abstand zwischen zwei Punkten in der Zeichnung oder die Größe von Objekten anzugeben. Die an den Linien angezeigten Maße und Bemaßungslinien werden geändert, wenn Sie die Größe eines Objekts ändern.



Bemaßungslinien können die Größe von Teilen eines Objekts anzeigen.

Damit Sie Verbindungs-, Beschriftungs- und Bemaßungslinien exakt platzieren können, müssen Sie diese an bestimmten Knoten in Objekten ausrichten. Weitere Informationen zum Ausrichten und zu den Ausrichtungsmodi finden Sie unter “Objekte ausrichten” on page 112.

So zeichnen Sie Verbindungslinien zwischen zwei oder mehr Objekten

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Verbindungslinie** .

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf eine der folgenden Schaltflächen:

- **Winkelverbindung** – Erstellt eine Verbindungslinie mit rechten Winkeln. Die Verbindungslinie kann eine Abfolge vertikaler und/oder horizontaler Segmente sein.
- **Gerade Verbindung** – Erstellt eine Verbindungslinie mit beliebigem Winkel.

3 Ziehen Sie von einem Knoten auf einem Objekt zu einem Knoten auf einem anderen Objekt.

So zeichnen Sie Sprechblasen

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Bemaßung** .

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf das Hilfsmittel **Legende** .

3 Klicken Sie auf die Stelle, an der das erste Segment der Beschriftungslinie beginnen soll.

4 Klicken Sie auf die Stelle, an der das zweite Segment beginnen soll.

5 Klicken Sie auf die Stelle, an der das zweite Segment enden soll.

Der Textcursor am Ende der Beschriftungslinie zeigt die Stelle an, an der Sie den Legendentext eingeben.

6 Geben Sie den Text für die Legende ein.

So zeichnen Sie Bemaßungslinien

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Bemaßung** .

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf eine der folgenden Schaltflächen:

- Hilfsmittel **Vertikale Bemaßung** – Erstellt eine vertikale Bemaßungslinie, die den vertikalen Abstand zwischen zwei Knoten misst (entlang der y-Achse).

- Hilfsmittel **Horizontale Bemaßung** – Erstellt eine horizontale Bemaßungslinie, die den horizontalen Abstand zwischen zwei Knoten misst (entlang der x-Achse).
- Hilfsmittel **Diagonale Bemaßung** – Erstellt eine diagonale Bemaßungslinie, die die Länge der schrägen Liniensegmente misst.
- Hilfsmittel **Autom. Bemaßung** – Erstellt eine vertikale oder horizontale Bemaßungslinie.

3 Klicken Sie auf den Start- und Endpunkt der Bemaßungslinie.

4 Klicken Sie auf die Stelle, an der Sie den Bemaßungstext einfügen möchten.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Winkelbemaßungslinie zeichnen	Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Winkelbemaßung**. Klicken Sie auf die Stelle, an der sich beide Schenkellinien des Winkels treffen sollen. Klicken Sie auf die Stelle, an der die erste Linie enden soll, und klicken Sie auf die Stelle, an der die zweite Linie enden soll. Klicken Sie auf die Stelle, an der die Winkelbeschriftung angezeigt werden soll.



Weitere Informationen

Weitere Informationen zum Arbeiten mit Linien, Umrissen und Pinselstrichen finden Sie unter „Mit Linien, Umrissen und Pinselstrichen arbeiten“ im Abschnitt „Linien, Formen und Umrisse“ in der Hilfe.



Mit Objekten arbeiten

Die Arbeit mit Objekten ist einer der zentralen Bestandteile bei der Erstellung von Zeichnungen.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Objekte auswählen
- Objekte ändern
- Objekte kopieren, duplizieren und löschen
- Objekte aus eingeschlossenen Bereichen erstellen
- Begrenzungslinie um ausgewählte Objekte ziehen
- Objekteigenschaften, Änderungen und Effekte kopieren
- Objekte positionieren
- Objekte ausrichten und verteilen
- Objekte ausrichten
- Dynamische Hilfslinien verwenden
- Anordnung von Objekten ändern
- Objekte gruppieren
- Objekte kombinieren
- Barcodes einfügen

Objekte auswählen

Ein Objekt muss ausgewählt werden, damit es verändert werden kann. Sie können sichtbare Objekte, durch andere Objekte verdeckte Objekte und einzelne Objekte in Gruppen oder verschachtelten Gruppen auswählen. Darüber hinaus können Sie Objekte in der Erstellungsreihenfolge auswählen, alle Objekte gleichzeitig auswählen und die Auswahl von Objekten aufheben.



Das ausgewählte Objekt wird mit einem Begrenzungsrahmen und einem "X" in der Mitte angezeigt.

So wählen Sie Objekte aus

Aktion	Vorgehensweise
Objekt auswählen	Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Auswahl** und anschließend auf ein Objekt.
Mehrere Objekte auswählen	Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Auswahl** und anschließend bei gedrückter **Umschalttaste** nacheinander auf die gewünschten Objekte.
Alle Objekte auswählen	Klicken Sie auf **Bearbeiten** ▶ **Alles auswählen** ▶ **Objekte**.
Einzelnes Objekt in einer Gruppe auswählen	Halten Sie die **Strg-Taste** gedrückt und klicken Sie mit dem Hilfsmittel **Auswahl** auf ein Objekt in einer Gruppe.
Einzelnes Objekt in einer verschachtelten Gruppe auswählen	Halten Sie die **Strg-Taste** gedrückt und klicken Sie mit dem Hilfsmittel **Auswahl** solange auf ein Objekt, bis um dieses ein Auswahlfeld angezeigt wird.

Aktion	Vorgehensweise
Ein durch andere Objekte verdecktes Objekt auswählen	Halten Sie die **Alt-Taste** gedrückt und klicken Sie auf das Hilfsmittel **Auswahl** und dann gegebenenfalls mehrfach auf das oberste Objekt, bis um das ausgeblendete Objekt ein Auswahlfeld angezeigt wird.



In der Statusleiste werden bei der Auswahl Beschreibungen der einzelnen verborgenen Objekte angezeigt.



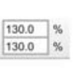
Sie können einzelne oder mehrere Objekte auch auswählen, indem Sie mit dem Hilfsmittel **Auswahl** einen Rahmen um die Objekte ziehen. In diesem Fall arbeiten Sie mit einem so genannten Markierungsrahmen.

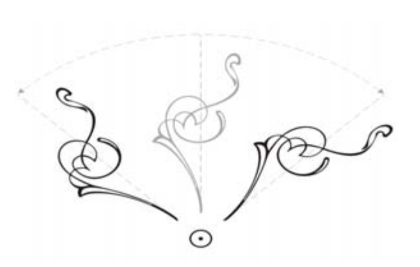
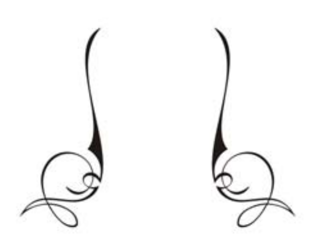
So heben Sie die Auswahl von Objekten auf

Aktion	Vorgehensweise
Auswahl aller Objekte aufheben	Wählen Sie das Hilfsmittel **Auswahl** und klicken Sie anschließend auf eine leere Stelle im Zeichenfenster.
Auswahl eines einzelnen Objekts unter mehreren ausgewählten Objekten aufheben	Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt, klicken Sie auf das Hilfsmittel **Auswahl** und anschließend auf das Objekt.

Objekte ändern

Sie können das Aussehen von Objekten im Zeichenfenster mit den folgenden Änderungsverfahren ändern:

Änderung	**Beispiel**
Größe ändern: Hiermit ändern Sie die Breite und Höhe eines Objekts.	 
Skalieren: Hiermit ändern Sie die Größe eines Objekts auf einen bestimmten Prozentwert der Originalgröße.	   
Neigen: Mit dieser Option können Sie ein Objekt auf eine Seite neigen.	 
Dehnen: Hiermit können Sie die Breite und Höhe eines Objekts unverhältnismäßig ändern.	 

Änderung	Beispiel
Drehen: Mit dieser Option können Sie ein Objekt um seine Mittelachse oder um einen Punkt relativ zu seiner Position drehen.	
Spiegeln: Hiermit erstellen Sie ein horizontales oder vertikales Spiegelbild eines Objekts.	

Objekte interaktiv ändern

Sie können ein Objekt mithilfe der Maus und des Hilfsmittels **Auswahl** interaktiv ändern. Dies ist die schnellste Methode, allerdings wird sie nicht empfohlen, wenn Sie präzise Änderungen vornehmen möchten.

Weitere Möglichkeiten für Objektänderungen

Sie können Objekte auf folgende Weise ändern:

- Wenn Sie Wert auf Präzision legen, können Sie ein Objekt mit dem Hilfsmittel **Auswahl** markieren und die Einstellungen über die Eigenschaftsleiste anpassen. Sie können zum Beispiel einen genauen Drehwinkel eingeben oder die Größe des Objekts vorgeben.
- Mit dem Andockfenster **Änderungen** können Sie präzise Änderungen an Objekten vornehmen und diese auf ein automatisch erstelltes Duplikat übertragen. So können Sie mit den verschiedenen Änderungsoptionen experimentieren, ohne das Ausgangsobjekt zu verändern. Sie können das Andockfenster **Änderung** aufrufen, indem Sie auf **Anordnen ▸ Änderungen** klicken und dann einen Befehl auswählen.

- Über die Symbolleiste **Änderung** können Sie auch präzise Änderungen an Objekten vornehmen. Sie können die Symbolleiste **Änderung** anzeigen, indem Sie auf **Fenster** ▸ **Symbolleisten** ▸ **Änderung** klicken.

Bei allen genannten Methoden können die Änderungen einem einzelnen Objekt oder mehreren Objekten gleichzeitig zugewiesen werden.

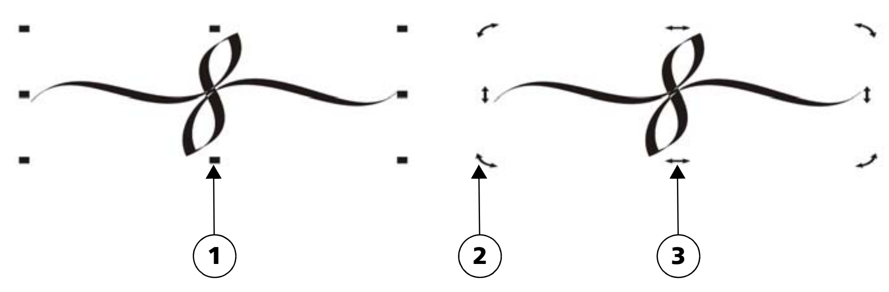
Änderungen zurücknehmen und wiederherstellen

Alle vorgenommenen Änderungen können jederzeit zurückgenommen werden.

So können Sie Objekte interaktiv ändern

1 Wählen Sie mit dem Hilfsmittel **Auswahl** ein Objekt aus.

Daraufhin wird der Begrenzungsrahmen des Objekts angezeigt. Im Begrenzungsrahmen können Sie zwischen acht Auswahlbearbeitungspunkten wählen, mit denen Sie das Objekt dehnen, spiegeln oder die Größe ändern können. Bei erneutem Klicken auf das Objekt werden weitere Bearbeitungspunkte angezeigt. Mit diesen können Sie das Objekt drehen oder neigen.



Typen von Bearbeitungspunkten: Auswahl (1), Drehung (2) und Neigung (3)

2 Führen Sie eine der folgenden Aufgaben durch:

Aktion	Vorgehensweise
Größe oder Skalierung eines Objekts ändern	Ziehen Sie einen der Auswahlbearbeitungspunkte an den Ecken.
Ein Objekt dehnen	Ziehen Sie einen der mittleren Auswahlbearbeitungspunkte.

Aktion	Vorgehensweise
Ein Objekt neigen	Klicken Sie auf das Objekt, um die Neigungsbearbeitungspunkte anzuzeigen. Dann können Sie einen der Punkte ziehen.
Ein Objekt drehen	Klicken Sie auf das Objekt, um die Drehbearbeitungspunkte anzuzeigen. Dann können Sie einen der Punkte ziehen.
Ein Objekt spiegeln	Halten Sie die **Strg-Taste** gedrückt und ziehen Sie einen der Auswahlbearbeitungspunkte auf die gegenüberliegende Seite des Objekts.

So können Sie alle Änderungen an einem Objekt zurücknehmen

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie auf **Anordnen** ▸ **Änderungen zurücknehmen**.

Objekte kopieren, duplizieren und löschen

CorelDRAW bietet mehrere Möglichkeiten zum Kopieren von Objekten. Objekte, die Sie nicht mehr benötigen, können Sie löschen.

Ausschneiden, kopieren und einfügen

Sie können ein Objekt ausschneiden bzw. kopieren, um es dann über die Zwischenablage in eine Zeichnung oder in eine andere Anwendung einzufügen. Durch Ausschneiden entfernen Sie ein Objekt aus der Zeichnung und verschieben es in die Zwischenablage. Durch Kopieren wird ein Objekt in der Zwischenablage abgelegt, das Original bleibt jedoch in der Zeichnung erhalten.

Duplizieren

Beim Duplizieren eines Objekts wird eine Kopie des Objekts direkt in die Zeichnung eingefügt. Dies geschieht ohne Umweg über die Zwischenablage. Das Duplizieren nimmt weniger Zeit in Anspruch als das Kopieren und Einfügen. Beim Duplizieren eines Objekts können Sie zudem die Entfernung zwischen dem Duplikat und dem Originalobjekt auf der X- und Y-Achse angeben. Dieser Wert wird häufig als Abstand bezeichnet.

Objekte an eine bestimmte Position kopieren

Sie können mehrere Kopien eines Objekts gleichzeitig erstellen und dabei die jeweilige Position angeben, ohne die Zwischenablage verwenden zu müssen. So besteht zum Beispiel die Möglichkeit, Objektkopien horizontal (links oder rechts des Ausgangsobjekts) oder vertikal (über oder unter dem Ausgangsobjekt) zu verteilen. Sie können den Abstand zwischen den Objektkopien angeben oder den Versatz festlegen, mit dem die Objektkopien relativ zueinander erstellt werden.

So schneiden Sie Objekte aus oder kopieren sie

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie auf **Bearbeiten** und anschließend auf eine der folgenden Optionen:
- **Ausschneiden**
- **Kopieren**

So fügen Sie Objekte in Zeichnungen ein

- Klicken Sie auf **Bearbeiten ▸ Einfügen**.



Mit dieser Vorgehensweise können Sie auch Objekte aus anderen Anwendungen einfügen.

Wenn Sie ein Objekt mit einem nicht unterstützten Dateiformat einfügen oder Optionen für das eingefügte Objekt festlegen möchten, klicken Sie auf **Bearbeiten ▸ Inhalte einfügen**.

So duplizieren Sie Objekte

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie auf **Bearbeiten ▸ Duplizieren**.

Beim ersten Duplizieren von Objekten wird das Dialogfeld **Abstand duplizieren** angezeigt. Um den Abstand zwischen dem Duplikat und dem Ausgangsobjekt anhand der X- und Y-Koordinaten festzulegen, geben Sie Werte in die Felder **Horizontaler Abstand** und **Vertikaler Abstand** ein.
- Ein Abstand von 0 platziert das Duplikat über dem Original.
- Positive Abstände platzieren das Duplikat über dem bzw. rechts vom Original.
- Negative Abstände platzieren das Duplikat unter dem bzw. links vom Original.



Das Duplizieren eines Objekts ist dann empfehlenswert, wenn Sie hinterlegte Schatten erstellen und diese auf Geräten wie Vinylschneidern oder Plottern schneiden möchten.



Sie können den Abstand zwischen Duplikaten ändern. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**, wählen Sie in der Kategorienliste **Dokument** den Eintrag **Allgemein** aus und geben Sie Werte in die Felder **Horizontaler Abstand** und **Vertikaler Abstand** ein.

So erstellen Sie Kopien eines Objekts an einer bestimmten Position

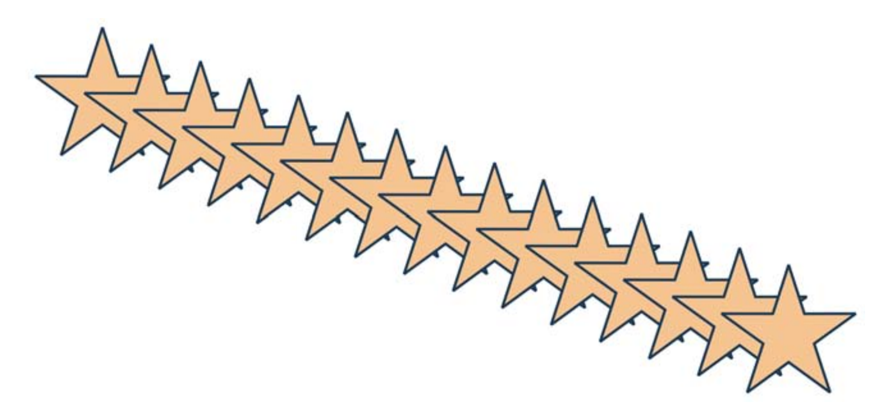
1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie auf **Bearbeiten** ▸ **Vielfach duplizieren**.

3 Geben Sie im Andockfenster **Vielfach duplizieren** einen Wert in das Feld **Anzahl der Kopien** ein.

Aktion	Vorgehensweise
Objektkopien horizontal verteilen	Wählen Sie im Bereich **Vertikale Einstellungen** im Listenfeld **Modus** den Eintrag **Kein Abstand**. Wählen Sie im Bereich **Horizontaler Abstand** im Listenfeld **Modus** den Eintrag **Abstand zwischen Objekten**. Um den Abstand zwischen den Objektkopien festzulegen, geben Sie einen Wert in das Feld **Entfernung** ein. Um die Objektkopien rechts oder links des Originals zu platzieren, wählen Sie **Rechts** bzw. **Links** im Listenfeld **Richtung**.

Aktion	Vorgehensweise
Objektkopien vertikal verteilen	Wählen Sie im Bereich **Horizontale Einstellungen** im Listenfeld **Modus** den Eintrag **Kein Abstand**. Wählen Sie im Bereich **Vertikaler Abstand** im Listenfeld **Modus** den Eintrag **Abstand zwischen Objekten**. Um den Abstand zwischen den Objektkopien festzulegen, geben Sie einen Wert in das Feld **Entfernung** ein. Um die Objektkopien ober- oder unterhalb des Originals zu platzieren, wählen Sie im Listenfeld **Richtung** die Option**Oben** bzw. **Unten** aus.
Alle Kopien eines Objekts um eine bestimmte Entfernung versetzen	Wählen Sie in den Bereichen **Horizontaler Abstand** und **Vertikaler Abstand** im jeweiligen Listenfeld **Modus** die Option **Abstand** und geben Sie Werte in die Felder **Entfernung** ein.



Mehrere Kopien eines Objekts werden um eine bestimmte Entfernung versetzt.

So löschen Sie Objekte

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie auf **Bearbeiten** ▸ **Löschen**.

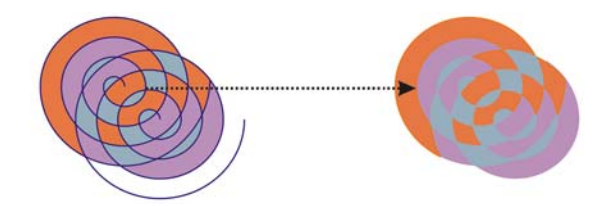


Um ein gelöschtes Objekt zurückzuholen, verwenden Sie den Befehl **Rückgängig**. Weitere Informationen finden Sie unter “Aktionen rückgängig machen, wiederherstellen und wiederholen” on page 51.

Objekte aus eingeschlossenen Bereichen erstellen

Sie können Objekte aus Bereichen erstellen, die von anderen Objekten umschlossen sind. Wenn Sie beispielsweise eine Freihandlinie zeichnen, die sich selbst schneidet und dadurch Schleifen bildet, können Sie aus dem Inneren der Schleife ein Objekt erstellen. Sie können ein Objekt in der Form eines Bereichs erstellen, wenn dieser vollständig umschlossen ist. Hierbei spielt es keine Rolle, wie viele Formen und Linien an den Bereich angrenzen.

Weitere Informationen zum Erstellen von Objekten aus eingeschlossenen Bereichen finden Sie unter “Bereichen Füllungen zuweisen” on page 164.

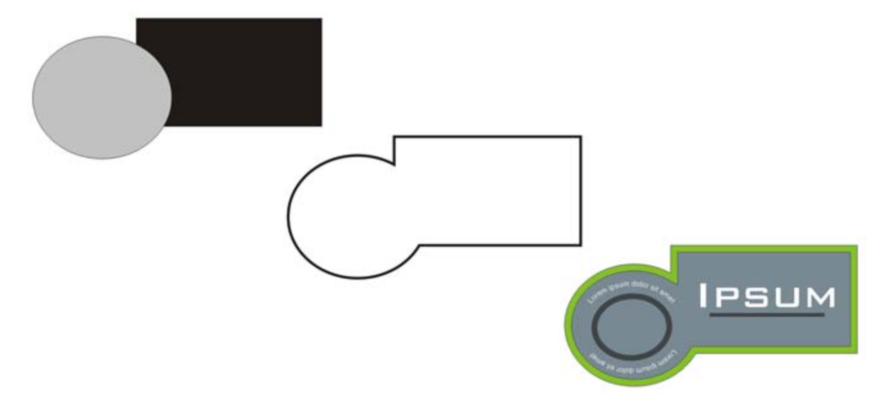


*Das Hilfsmittel **Intelligente Füllung** wird verwendet, um die aus den beiden spiralförmigen Objekten (links) entstandenen Bereiche zu umschließen, damit aus den umschlossenen Bereichen neue Objekte entstehen können. Im diesem Beispiel werden die ursprünglichen spiralenförmigen Objekte gelöscht (rechts) und die neu erstellten Objekte bleiben zurück.*

Begrenzungslinie um ausgewählte Objekte ziehen

Sie können um ausgewählte Objekte auf einer Ebene automatisch eine Strecke als Begrenzungslinie ziehen. Diese Begrenzungslinie kann verschiedenen Zwecken dienen, beispielsweise der Erzeugung von Keylines oder Schnittlinien.

Die Begrenzungslinie wird durch eine geschlossene Strecke erzeugt, die der Form der ausgewählten Objekte folgt. Dem auf diese Weise entstandenen Objekt können die Standardfüllungs- und -umrisseigenschaften zugewiesen werden.



Sie können um ausgewählte Objekte eine Begrenzungslinie ziehen (links). Die Begrenzungslinie erstellt das neue Objekt (Mitte) und kann als Schnittlinie oder Keyline für das fertige Logo verwendet werden (rechts).

So ziehen Sie eine Begrenzungslinie um ausgewählte Objekte

1 Wählen Sie die Objekte aus, um die eine Begrenzungslinie gezogen werden soll.

2 Klicken Sie auf **Effekte** ▸ **Begrenzungslinie erstellen**.

Objekteigenschaften, Änderungen und Effekte kopieren

In CorelDRAW können Sie Attribute von einem Objekt auf ein anderes kopieren.Sie können Objekteigenschaften wie Umriss-, Füllungs- und Texteigenschaften sowie Änderungen beispielsweise an der Größe oder Position kopieren. Die einem Objekt zugewiesenen Effekte können ebenfalls kopiert werden.

So kopieren Sie Füllungs-, Umriss- und Texteigenschaften von einem Objekt auf ein anderes

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Pipette** .

2 Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste im entsprechenden Listenfeld die Option **Objektattribute**.

3 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf das Flyout-Menü **Eigenschaften** und aktivieren Sie eines oder mehrere der folgenden Kontrollkästchen:
- **Umriss**
- **Füllung**

- **Text**

4 Klicken Sie auf den Rand des Objekts, dessen Eigenschaften Sie kopieren möchten.

5 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Farbtopf** .

6 Markieren Sie den Rand des Objekts, dem Sie die kopierten Eigenschaften zuweisen möchten.



Die in den Flyout-Menüs **Änderungen** und **Effekte** der Eigenschaftsleiste aktivierten Optionen werden beim Kopieren der Eigenschaften ebenso zugewiesen.

So kopieren Sie Größe, Position und Drehung von einem Objekt auf ein anderes

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Pipette** .

2 Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste im entsprechenden Listenfeld die Option **Objektattribute**.

3 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf das Flyout-Menü **Änderungen** und aktivieren Sie eines oder mehrere der folgenden Kontrollkästchen:
- **Größe**
- **Drehung**
- **Position**

4 Klicken Sie auf den Rand des Objekts, dessen Änderungen Sie kopieren möchten.

5 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Farbtopf** .

6 Markieren Sie den Rand des Objekts, dem Sie die kopierten Änderungen zuweisen möchten.

So kopieren Sie Effekte von einem Objekt auf ein anderes

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Pipette** .

2 Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste im entsprechenden Listenfeld die Option **Objektattribute**.

3 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf das Flyout-Menü **Effekte** und aktivieren Sie eines oder mehrere der folgenden Kontrollkästchen:
- **Perspektive**
- **Hülle**
- **Überblenden**

- **Extrudieren**
- **Kontur**
- **Linse**
- **PowerClip**
- **Hinterlegter Schatten**
- **Verzerrung**

4 Klicken Sie auf den Rand des Objekts, dessen Effekte Sie kopieren möchten.

5 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Farbtopf** .

6 Markieren Sie den Rand des Objekts, dem Sie die kopierten Effekte zuweisen möchten.

Objekte positionieren

Sie können Objekte positionieren, indem Sie sie mit der Maus an eine andere Stelle verschieben, sie schrittweise mit den Pfeiltasten verschieben oder ihre horizontalen und vertikalen Koordinaten angeben.

Beim schrittweisen Verschieben wird ein Objekt durch Drücken der **Pfeiltasten** um eine vorgegebene Entfernung verschoben. Diese Entfernung wird als Schrittweite bezeichnet. Sie können ein Objekt über die Option **Kleinere Schrittweite** auch um einen Bruchteil der Schrittweite verschieben. Oder Sie verschieben das Objekt anhand der Option **Größere Schrittweite** um ein Vielfaches der Schrittweite. Standardmäßig werden Objekte in Schritten von 0,254-cm verschoben. Dieser Wert kann jedoch geändert werden. Die Werte für kleinere bzw. größere Schrittweiten können ebenfalls angepasst werden.

Um ein Objekt zu positionieren, können Sie horizontale und vertikale Koordinaten angeben, die sich auf den mittleren Ankerpunkt des Objekts oder auf einen anderen Ankerpunkt beziehen.

Sie können Objekte auch von einer Seite auf eine andere verschieben. Weitere Informationen finden Sie unter “So verschieben Sie Objekte auf eine andere Seite” on page 190.

So verschieben Sie Objekte

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Zeigen Sie auf die Mitte des Begrenzungsrahmens.

3 Wenn der Positionscursor angezeigt wird, können Sie das Objekt an eine neue Position in der Zeichnung ziehen.



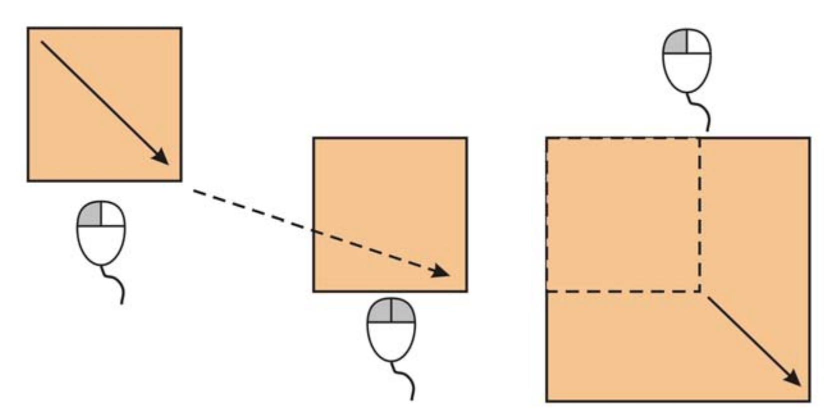
Sie können ein Objekt auf eine andere Seite verschieben, indem Sie das Objekt zuerst auf die Registerkarte der gewünschten Seite am unteren Rand des Dokumentfensters und dann in das Dokumentfenster selbst ziehen.

So verschieben Sie Objekte beim Zeichnen

1 Beginnen Sie mit dem Zeichnen einer Form, z. B. eines Rechtecks, einer Ellipse oder eines Polygons.

2 Halten Sie dann gleichzeitig die linke und die rechte Maustaste gedrückt und ziehen Sie das begonnene Objekt an eine neue Position.

3 Lassen Sie die rechte Maustaste los und zeichnen Sie weiter.



Verschieben eines Objekts beim Zeichnen

So verschieben Sie Objekte schrittweise

Aktion	**Vorgehensweise**
Ausgewähltes Objekt um die Schrittweite verschieben	Drücken Sie eine **Pfeiltaste**.
Ausgewähltes Objekt um einen Bruchteil der Schrittweite verschieben (kleinere Schrittweite)	Halten Sie die **Strg-Taste** gedrückt und drücken Sie eine **Pfeiltaste**.

Aktion	Vorgehensweise
Ausgewähltes Objekt um ein Vielfaches der Schrittweite verschieben (größere Schrittweite)	Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und drücken Sie eine **Pfeiltaste**.

So legen Sie Schrittweiten fest

1 Klicken Sie auf **Extras ▸ Optionen**.

2 Klicken Sie in der Kategorienliste **Dokument** auf **Lineale**.

3 Geben Sie einen Wert in das Feld **Schrittweite** ein.

4 Geben Sie in die folgenden Felder einen Wert ein.
- **Größere Schrittweite**
- **Kleinere Schrittweite**



Sie können den Wert der Schrittweite auch festlegen, indem Sie die Auswahl aller Objekte aufheben und in das Feld **Schrittweitenabstand** in der Eigenschaftsleiste einen Wert eingeben.

Wenn die neuen Schrittweiten für weitere Zeichnungen gespeichert werden sollen, klicken Sie auf **Extras ▸ Als Standard speichern**.

So positionieren Sie Objekte anhand der X- und Y-Koordinaten

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Geben Sie Werte in die folgenden Felder der Eigenschaftsleiste ein:
- **x**: Gibt die Position des Objekts auf der X-Achse an.
- **y**: Gibt die Position des Objekts auf der Y-Achse an.

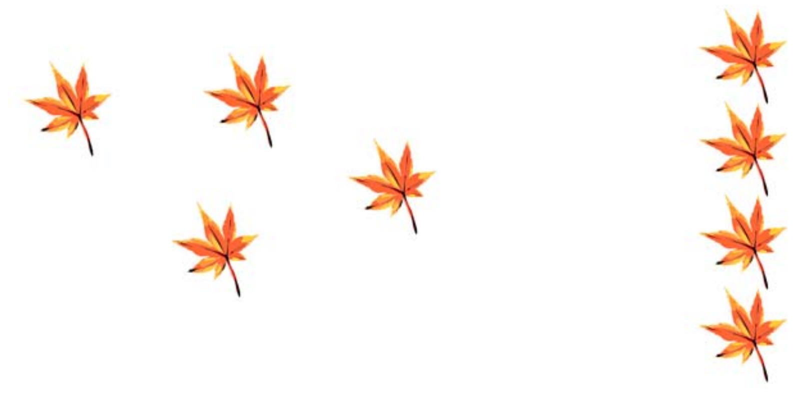
3 Drücken Sie die **Eingabetaste**.

Objekte ausrichten und verteilen

In CorelDRAW können Sie Objekte in einer Zeichnung exakt ausrichten und verteilen. Sie können Objekte aneinander und an Teilen der Zeichenseite, z. B. dem Mittelpunkt, den Rändern oder dem Gitter, ausrichten. Wenn Sie Objekte aneinander ausrichten, können Sie sie an ihrem Mittelpunkt oder ihren Rändern ausrichten.

Sie haben die Möglichkeit, mehrere Objekte horizontal oder vertikal am Mittelpunkt der Zeichenseite auszurichten. Einzelne oder mehrere Objekte können darüber hinaus am Rand der Seite sowie am nächstgelegenen Punkt auf einem Gitter angeordnet werden.

Durch das automatische Verteilen von Objekten werden Abstände zwischen den Objekten auf Grundlage der Breite, Höhe und Mittelpunkte eingefügt. Sie können Objekte so verteilen, dass die Mittelpunkte oder bestimmte Kanten (z. B. oben oder rechts) in gleichen Abständen angeordnet werden. Objekte können auch so verteilt werden, dass der Abstand zwischen ihnen gleich ist. Sie können Objekte innerhalb des Begrenzungsrahmens oder auf der gesamten Zeichenseite verteilen.



Ungeordnete Objekte (links) werden vertikal ausgerichtet und gleichmäßig verteilt (rechts).

So richten Sie Objekte aneinander aus

1 Wählen Sie die Objekte aus.

Anhand der Reihenfolge, in der die Objekte erstellt oder ausgewählt wurden, wird bestimmt, welches Objekt zur Ausrichtung am linken, rechten, oberen oder unteren Rand verwendet wird. Wenn Sie die Objekte vor dem Ausrichten mit einem Markierungsrahmen auswählen, wird das zuletzt erstellte Objekt verwendet. Wenn Sie die Objekte einzeln auswählen, wird das zuletzt ausgewählte Objekt zum Bezugspunkt für die Ausrichtung der anderen Objekte.

2 Klicken Sie auf **Anordnen** ▸ **Ausrichten und verteilen** ▸ **Ausrichten und verteilen**.

3 Klicken Sie auf die Registerkarte **Ausrichten**.

4 Wählen Sie zwischen vertikaler und horizontaler Ausrichtung oder legen Sie beides fest:
   - Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Links**, **Zentriert** oder **Rechts**, um Objekte entlang der vertikalen Achse auszurichten.
   - Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Oben**, **Zentriert** oder **Unten**, um Objekte entlang der horizontalen Achse auszurichten.

5 Wählen Sie im Listenfeld **Objekte ausrichten an** die Option **Aktive Objekte**.

   Wenn Sie Textobjekte ausrichten, wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Listenfeld **Für Text**:
   - **Erste Linie**: Verwendet die Grundlinie der ersten Textzeile als Referenzpunkt.
   - **Letzte Linie**: Verwendet die Grundlinie der letzten Textzeile als Referenzpunkt.
   - **Begrenzungsrahmen**: Verwendet den Begrenzungsrahmen des Textobjekts als Referenzpunkt.



Sie können Objekte auch an anderen Objekten ausrichten, ohne das Dialogfeld **Ausrichten und verteilen** zu verwenden. Klicken Sie hierfür auf **Anordnen** ▸ **Ausrichten und verteilen** und anschließend auf eine der ersten sechs Ausrichtungsoptionen. Der Buchstabe neben den Optionen ist der zugehörige Tastaturbefehl für die entsprechende Ausrichtung. Der Buchstabe **L** neben der Option **Linksbündig ausrichten** bedeutet beispielsweise, dass die Objekte an dem Punkt des als Referenz ausgewählten Objekts ausgerichtet werden, der am weitesten links liegt, wenn Sie die Taste **L** auf der Tastatur drücken.

So richten Sie Objekte am Mittelpunkt der Seite aus

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

   Wählen Sie die Objekte mit einem Markierungsrahmen aus, wenn Sie mehrere Objekte ausrichten möchten.

2 Klicken Sie auf **Anordnen** ▸ **Ausrichten und verteilen** und anschließend auf eine der folgenden Optionen:
   - **Mittelpunkt auf Seite:** Richtet alle Objekte sowohl horizontal als auch vertikal am Mittelpunkt der Seite aus.
   - **Mittelpunkt vertikal auf Seite:** Richtet alle Objekte entlang einer vertikalen Achse am Mittelpunkt der Seite aus.
   - **Mittelpunkt horizontal auf Seite:** Richtet alle Objekte entlang einer horizontalen Achse am Mittelpunkt der Seite aus.



Sie können alle Objekte, sowohl horizontal als auch vertikal, am Mittelpunkt der Seite ausrichten, indem Sie die Taste **P** drücken.

So verteilen Sie Objekte

1 Wählen Sie die Objekte aus.

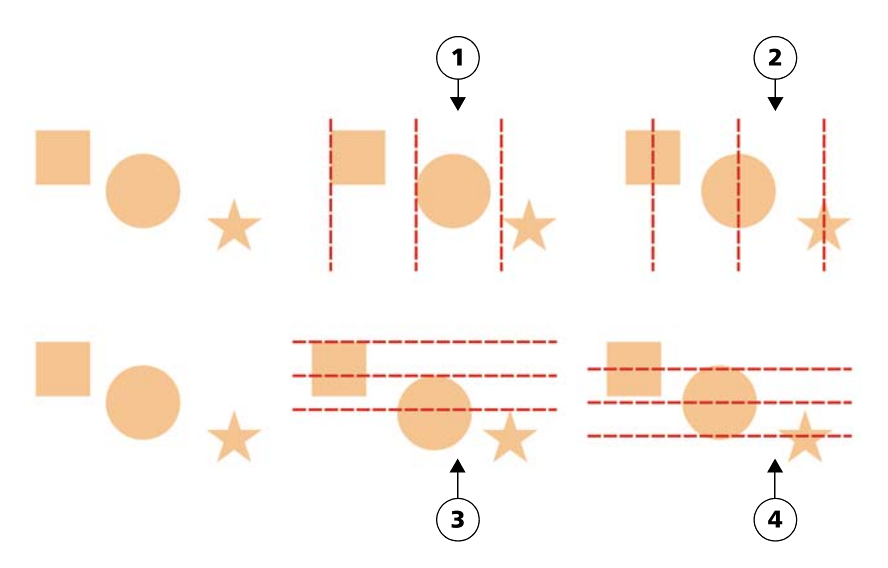
2 Klicken Sie auf **Anordnen** ▸ **Ausrichten und verteilen** ▸ **Ausrichten und verteilen**.

3 Klicken Sie auf die Registerkarte **Verteilen**.

4 Um die Objekte horizontal zu verteilen, aktivieren Sie eine der folgenden Optionen in der Reihe oben rechts:
- **Links**: Die linken Kanten der Objekte werden gleichmäßig verteilt.
- **Mitte**: Die Mittelpunkte der Objekte werden gleichmäßig verteilt.
- **Abstand**: Die ausgewählten Objekte werden in gleichmäßigem Abstand platziert.
- **Rechts**: Die rechten Kanten der Objekte werden gleichmäßig verteilt.

5 Um die Objekte vertikal zu verteilen, aktivieren Sie eine der folgenden Optionen in der linken Spalte:
- **Oben**: Die oberen Kanten der Objekte werden gleichmäßig verteilt.
- **Mitte**: Die Mittelpunkte der Objekte werden gleichmäßig verteilt.
- **Abstand**: Die ausgewählten Objekte werden in gleichmäßigem Abstand platziert.
- **Unten**: Die unteren Kanten der Objekte werden gleichmäßig verteilt.

6 Um den Bereich festzulegen, in dem die Objekte verteilt werden sollen, aktivieren Sie eine der folgenden Optionen:
- **Auswahlumfang**: Die Objekte werden innerhalb des Begrenzungsrahmens verteilt.
- **Seitenumfang**: Die Objekte werden über die gesamte Zeichenseite verteilt.

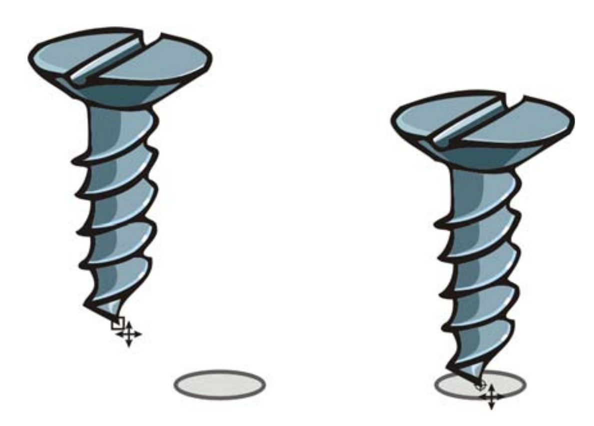


*Obere Zeile: Optionen für die horizontale Ausrichtung von Objekten. 1) Mit der Option **Links** werden die linken Kanten gleichmäßig verteilt. 2) Mit der Option **Mitte** werden die Mittelpunkte gleichmäßig verteilt. Untere Zeile: Optionen für die vertikale Ausrichtung von Objekten. 3) Mit der Option **Oben** werden die oberen Kanten gleichmäßig verteilt. 4) Mit der Option **Mitte** werden die Mittelpunkte gleichmäßig verteilt.*

Objekte ausrichten

Beim Verschieben oder Zeichnen von Objekten können Sie diese an anderen Objekten in der Zeichnung ausrichten. Ein Objekt kann an verschiedenen Einrastpunkten des Zielobjekts ausgerichtet werden. Befindet sich der Mauszeiger in der Nähe eines Einrastpunkts, wird dieser hervorgehoben und so als Ziel für das Einrasten angezeigt.

Um ein Objekt mit höherer Genauigkeit an einem anderen Objekt auszurichten, lassen Sie zuerst den Mauszeiger an einem Einrastpunkt im Objekt einrasten und richten dann das Objekt an einem Einrastpunkt im Zielobjekt aus. Lassen Sie beispielsweise zuerst den Mauszeiger am Mittelpunkt eines Rechtecks einrasten und ziehen Sie dann am Mittelpunkt, um das Rechteck am Mittelpunkt eines anderen Rechtecks auszurichten.



Der Mauszeiger rastet an einem Endknoten der Schraube ein (links), dann wird die Schraube zum Ausrichten auf den Mittelpunkt einer Ellipse gezogen (rechts).

Die Ausrichtungsmodi bestimmen, welche Einrastpunkte in einem Objekt verwendet werden können. In der unten stehenden Tabelle sind alle verfügbaren Ausrichtungsmodi beschrieben.

Ausrichtungsmodus	Erklärung	Positionsmarkierung für Ausrichtungsmodus
Knoten	Hierdurch werden Objekte an einem Objektknoten ausgerichtet.	□
Schnittpunkt	Hierdurch werden Objekte an einem geometrischen Schnittpunkt eines Objekts ausgerichtet.	◇
Mittelpunkt	Hierdurch werden Objekte am Mittelpunkt eines Liniensegments ausgerichtet.	△
Quadrant	Hierdurch werden Objekte an Punkten ausgerichtet, die auf einem Kreis, einer Ellipse oder einem Bogen in einem Winkel von 0°, 90°, 130° oder 270° liegen.	○
Tangente	Hierdurch werden Objekte an Punkten auf der Außenseite eines Bogens, Kreises oder einer Ellipse ausgerichtet, an der eine Linie das Objekt berührt, aber nicht schneidet.	○

Ausrichtungsmodus	Erklärung	Positionsmarkierung für Ausrichtungsmodus
Senkrecht	Hierdurch werden Objekte an Punkten auf der Außenseite eines Segments ausgerichtet, an der eine Linie das Objekt senkrecht berührt.	
Rand	Hierdurch werden Objekte an einem Punkt ausgerichtet, der den Rand eines Objekts berührt.	
Zentriert	Hierdurch werden Objekte am Mittelpunkt des nächstgelegenen Objekts ausgerichtet (Bogen, regelmäßiges Polygon oder Kurvenschwerpunkt).	
Textbasislinie	Hierdurch werden Objekte an einem Punkt auf der Basislinie von Grafik- oder Mengentext ausgerichtet.	

Sie können mit verschiedenen Ausrichtungsoptionen arbeiten. Beispielsweise können Sie einige oder alle Ausrichtungsmodi deaktivieren, damit die Anwendung schneller läuft. Über den Ausrichtungsgrenzwert können Sie festlegen, ab welchem Abstand vom Mauszeiger Einrastpunkte aktiv werden. Die Ausrichtungsoption kann aktiviert oder deaktiviert werden.

So aktivieren bzw. deaktivieren Sie das Ausrichten an Objekten

- Klicken Sie auf **Ansicht** ▸ **An Objekten ausrichten**.

  Ein Häkchen neben dem Befehl **An Objekten ausrichten** gibt an, dass das Ausrichten an Objekten aktiviert ist.



Sie können das Ausrichten an Objekten auch über die Tastenkombination **Alt + Z** aktivieren bzw. deaktivieren.

So richten Sie Objekte aneinander aus

1. Wählen Sie das Objekt aus, das Sie am Zielobjekt ausrichten möchten.
2. Zeigen Sie mit dem Mauszeiger auf das Objekt, bis der gewünschte Einrastpunkt hervorgehoben wird.

3 Ziehen Sie das Objekt in die Nähe des Zielobjekts, bis der Einrastpunkt am Zielobjekt hervorgehoben wird.

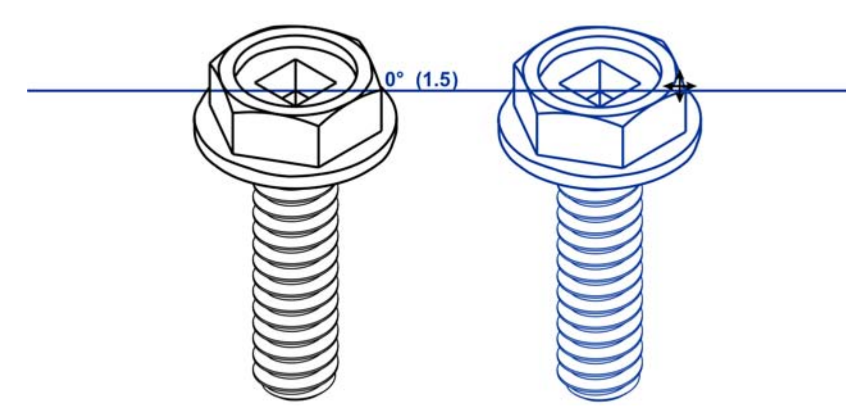


Wenn Sie ein Objekt beim Zeichnen an einem anderen Objekt ausrichten möchten, ziehen Sie im Zeichenfenster, bis der Einrastpunkt im Zielobjekt hervorgehoben wird.

Dynamische Hilfslinien verwenden

Mit dynamischen Hilfslinien erreichen Sie eine höhere Genauigkeit beim Verschieben, Ausrichten und Zeichnen von Objekten relativ zu anderen Objekten. Dynamische Hilfslinien sind temporäre Hilfslinien, die Sie durch Ziehen an den folgenden Einrastpunkten von Objekten sichtbar machen können: Mittelpunkt, Knoten, Quadrant und Textbasislinie. Weitere Informationen zu Einrastpunkten und Ausrichtungsmodi finden Sie unter “Objekte ausrichten” on page 112.

Wenn Sie ein Objekt entlang einer dynamischen Hilfslinie ziehen, wird der Abstand des Objekts von dem Einrastpunkt, der zur Erstellung der dynamischen Hilfslinie verwendet wurde, angezeigt. So können Sie das Objekt exakt platzieren. Mit den dynamischen Hilfslinien können Sie Objekte beim Zeichnen relativ zu anderen Objekten platzieren. Sie können auch sich schneidende dynamische Hilfslinien anzeigen und ein Objekt dann am Schnittpunkt platzieren.



Im Bild links wurde eine dynamische Hilfslinie anhand eines Knotens in dem Schraubbolzen erstellt. Der Bildschirmtipp neben dem Knoten zeigt den Winkel der dynamischen Hilfslinie (0º) und den Abstand zwischen Knoten und Mauszeiger an (1,5 Zoll). Der Schraubbolzen rechts wurde entlang der dynamischen Hilfslinie gezogen und exakt im Abstand von 1,5 Zoll zu dem

Knoten, der zur Erstellung der dynamischen Hilfslinie verwendet wurde, platziert.

Sie können die dynamischen Hilfslinien jederzeit deaktivieren.

So aktivieren oder deaktivieren Sie dynamische Hilfslinien

- Klicken Sie auf **Ansicht** ▸ **Dynamische Hilfslinien**.



Ein Häkchen neben dem Befehl **Dynamische Hilfslinien** gibt an, dass die dynamischen Hilfslinien aktiviert sind.

So zeigen Sie dynamische Hilfslinien an

1. Aktivieren Sie die dynamischen Hilfslinien und klicken Sie dann auf ein Zeichen-Hilfsmittel.
2. Bewegen Sie den Mauszeiger über einem möglichen Einrastpunkt eines Objekts und ziehen Sie ihn dann wieder vom Einrastpunkt weg.
3. Wiederholen Sie Schritt 2 für alle weiteren Objekte, für die ebenfalls dynamische Hilfslinien eingeblendet werden sollen.

   Die Einrastpunkte, auf die Sie zeigen, werden in eine “Warteschlange” aufgenommen und zur Erstellung von dynamischen Hilfslinien verwendet.



Die potenziellen Einrastpunkte (Knoten, Mittelpunkt, Quadrant und Textbasislinie) werden nur angezeigt, wenn die entsprechenden Ausrichtungsmodi aktiviert wurden. Weitere Informationen zu Einrastpunkten und Ausrichtungsmodi finden Sie unter “Objekte ausrichten” on page 112.



Um die Anzeige zu vieler dynamischer Hilfslinien zu vermeiden, können Sie jederzeit Punkte aus der Warteschlange löschen, indem Sie in das Zeichenfenster klicken oder die **Esc-Taste** drücken.

Anordnung von Objekten ändern

Sie können die Stapelfolge der Objekte in einer Ebene oder Seite ändern, indem Sie sie ganz nach oben (vorne) bzw. nach unten (hinten) oder unter (hinter) bzw. über (vor) ein

anderes Objekt verschieben. Sie können Objekte auch präzise in der Stapelfolge positionieren und die Stapelfolge mehrerer Objekte umkehren.

So ändern Sie die Anordnung von Objekten

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie auf **Anordnen** ▸ **Anordnung** und wählen Sie dann eine der folgenden Optionen:
- **Nach vorn auf der Seite**: Verschiebt das ausgewählte Objekt vor alle anderen Objekte auf der Seite.
- **Nach hinten auf der Seite**: Verschiebt das ausgewählte Objekt hinter alle anderen Objekte auf der Seite.
- **Nach vorn auf der Ebene**: Verschiebt das ausgewählte Objekt vor alle anderen Objekte auf der Ebene.
- **Nach hinten auf der Ebene**: Verschiebt das ausgewählte Objekt hinter alle anderen Objekte auf der Ebene.
- **Eins nach vorn**: Verschiebt das ausgewählte Objekt um eine Position nach vorne. Befindet sich das ausgewählte Objekt bereits vor allen anderen Objekten auf der aktiven Ebene, wird es eine Ebene nach oben verschoben.
- **Eins nach hinten**: Verschiebt das ausgewählte Objekt um eine Position nach hinten. Befindet sich das ausgewählte Objekt bereits hinter allen anderen Objekten auf der ausgewählten Ebene, wird es eine Ebene nach unten verschoben.
- **Vor**: Verschiebt das ausgewählte Objekt vor das Objekt, auf das Sie im Zeichenfenster klicken.
- **Hinter**: Verschiebt das ausgewählte Objekt hinter das Objekt, auf das Sie im Zeichenfenster klicken.



Objekte können nicht auf eine gesperrte (nicht bearbeitbare) Ebene verschoben werden; sie werden stattdessen auf die nächstliegende normale bzw. bearbeitbare Ebene verschoben. Wenn Sie beispielsweise den Befehl **Nach vorn auf der Seite** anwenden und die oberste Ebene ist gesperrt, wird das Objekt auf die oberste bearbeitbare Ebene verschoben. Die Objekte auf der gesperrten Ebene befinden sich also weiterhin vor dem betreffenden Objekt.

Alle Objekte auf der Master-Seite werden standardmäßig über den auf anderen Seiten befindlichen Objekten angezeigt. Weitere Informationen zur Neuordnung von Inhalten auf den Ebenen der Master-Seite finden Sie unter “So verschieben Sie Ebenen” on page 221.

Ein bestimmter Befehl zur **Anordnung** ist nicht verfügbar, wenn das ausgewählte Objekt sich bereits an dieser Stelle in der Stapelfolge befindet. Der Befehl **Nach vorn auf der Seite** ist beispielsweise nicht verfügbar, wenn das Objekt sich bereits vor allen anderen Objekten auf der Seite befindet.

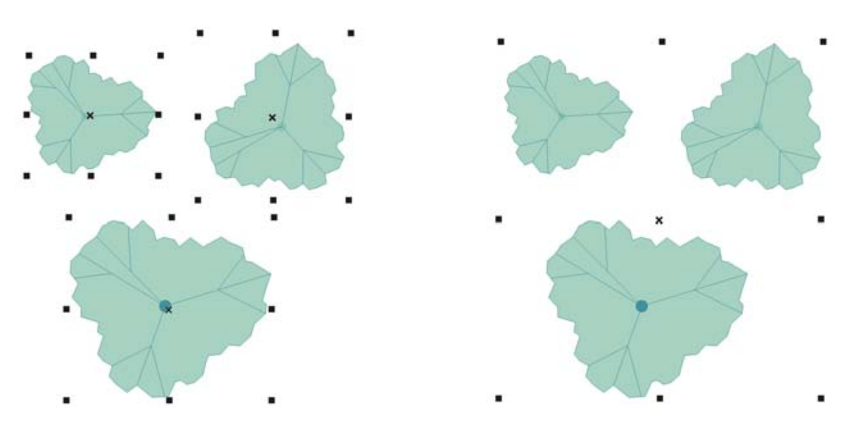
So kehren Sie die Anordnung mehrerer Objekte um

1 Wählen Sie die Objekte aus.

2 Klicken Sie auf **Anordnen** ▸ **Anordnung** ▸ **Umgekehrte Anordnung**.

Objekte gruppieren

Wenn Sie mehrere Objekte gruppieren, werden sie zu einer Einheit, ohne jedoch ihre individuellen Attribute einzubüßen. Durch Gruppieren können Sie Formatierungen, Eigenschaften und andere Änderungen allen Objekten in der Gruppe gleichzeitig zuweisen. Außerdem werden durch das Gruppieren unbeabsichtigte Positionsänderungen von Objekten in Bezug auf andere Objekte vermieden. Durch das Gruppieren von bereits bestehenden Gruppen können Sie zudem verschachtelte Gruppen erstellen.



Die einzelnen Objekte behalten ihre Attribute, wenn sie gruppiert werden.

Darüber hinaus können Sie Objekte zu einer Gruppe hinzufügen und aus dieser entfernen sowie zu einer Gruppe gehörige Objekte löschen. Sie können auch ein einzelnes Objekt in einer Gruppe bearbeiten, ohne die Gruppierung der Objekte aufzuheben. Wenn Sie mehrere Objekte in einer Gruppe gleichzeitig bearbeiten möchten, müssen Sie die Gruppierung der Objekte zuerst aufheben. Enthält eine

Gruppe verschachtelte Gruppen, können Sie die Gruppierung aller Objekte in den verschachtelten Gruppen gleichzeitig aufheben.

So gruppieren Sie Objekte

1 Wählen Sie die Objekte aus.

2 Klicken Sie auf **Anordnen** ▸ **Gruppieren**.



In der Statusleiste wird angezeigt, dass eine Gruppe von Objekten ausgewählt ist.

Sie können Objekte auf unterschiedlichen Ebenen auswählen und gruppieren. Nach der Gruppierung befinden sich die Objekte jedoch auf derselben Ebene und sind übereinander gestapelt.



Sie können eine verschachtelte Gruppe erstellen, indem Sie mehrere Gruppen von Objekten auswählen und auf **Anordnen** ▸ **Gruppieren klicken.**

Sie können Objekte auch gruppieren, indem Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Objekt-Manager** klicken und den Namen eines Objekts im Andockfenster **Objekt-Manager** auf den Namen eines anderen Objekts ziehen.

So fügen Sie Objekte zu einer Gruppe hinzu

1 Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Objekt-Manager**.

2 Ziehen Sie im Andockfenster **Objekt-Manager** den Namen des Objekts auf den Namen der Gruppe.

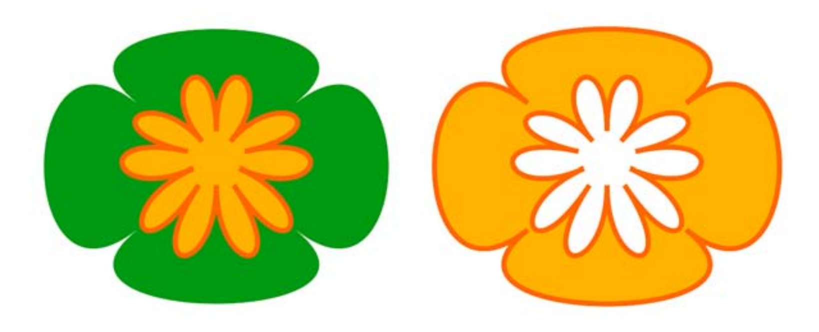
So heben Sie die Gruppierung von Objekten auf

1 Wählen Sie eine oder mehrere Gruppen aus.

2 Klicken Sie auf **Anordnen** und anschließend auf eine der folgenden Optionen:
- **Gruppierung aufheben**: Spaltet eine Gruppe in einzelne Objekte bzw. eine verschachtelte Gruppe in mehrere Gruppen auf.
- **Gruppierung aller Objekte aufheben**: Spaltet eine oder mehrere Gruppen in einzelne Objekte auf, einschließlich der Objekte in verschachtelten Gruppen.

Objekte kombinieren

Durch die Kombination von mehreren Objekten wird ein einzelnes Objekt mit gemeinsamen Füllungs- und Umrissattributen erzeugt. Sie können Rechtecke, Ellipsen, Polygone, Sterne, Spiralen, Diagramme und Text kombinieren, sodass diese Objekte in ein einzelnes Kurvenobjekt konvertiert werden. Wenn Sie die Attribute eines Objekts verändern möchten, das aus separaten Objekten kombiniert wurde, können Sie die Kombination aufheben. Sie können Unterstrecken aus kombinierten Objekten herausnehmen und so zwei separate Objekte erstellen. Sie können auch mehrere Objekte verschmelzen und so ein einzelnes Objekt erstellen. Weitere Informationen zum Verschmelzen von Objekten finden Sie unter “Objekte verschmelzen und Schnittmengen bilden” on page 145.



Die beiden Objekte (links) werden kombiniert, um ein einzelnes Objekt (rechts) zu erzeugen. Das neue Objekt übernimmt die des zuletzt ausgewählten Objekts.

So kombinieren Sie Objekte

1 Wählen Sie die zu kombinierenden Objekte aus.

2 Klicken Sie auf **Anordnen** ▶ **Kombinieren**.



Kombinierte Textobjekte werden zu größeren Textblöcken.

So heben Sie die Kombination von Objekten auf

1 Wählen Sie ein kombiniertes Objekt aus.

2 Klicken Sie auf **Anordnen** ▶ **Kombination aufheben**.



Wenn Sie die Kombination eines Objekts mit Grafiktext aufheben, wird der Text zuerst in Zeilen und dann in Wörter zerlegt. Mengentext wird in einzelne Absätze aufgeteilt.

So extrahieren Sie Unterstrecken aus kombinierten Objekten

1 Wählen Sie in einem kombinierten Objekt mit dem Hilfsmittel **Form** ein Segment, einen Knoten oder eine Gruppe von Knoten aus.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Unterstrecke herausnehmen**.



Nachdem Sie die Unterstrecke herausgenommen haben, werden die Füllungs- und Umrisseigenschaften der Strecke aus dem kombinierten Objekt entfernt.

Barcodes einfügen

Mit dem Barcode-Assistenten von CorelDRAW können Sie den Zeichnungen Barcodes hinzufügen. Ein Barcode besteht aus einer Reihe Balken, Leerzeichen und teilweise auch Zahlen und kann eingescannt und in einen Computerspeicher eingelesen werden. Barcodes werden häufig verwendet, um Waren, Lagerbestände und Dokumente zu kennzeichnen.

So fügen Sie einen Barcode ein

1 Klicken Sie auf **Bearbeiten** ▸ **Barcode einfügen**.

2 Folgen Sie den Anweisungen des Barcode-Assistenten.

Sollten Sie Hilfe bei der Auswahl der Optionen benötigen, klicken Sie im Barcode-Assistent auf die Schaltfläche **Hilfe**.



Ein Barcode wird als Objekt in eine Zeichnung eingefügt.



Weitere Informationen

Weitere Informationen zum Arbeiten mit Objekten finden Sie unter „Mit Objekten arbeiten“ im Abschnitt „Objekte, Symbole und Ebenen“ in der Hilfe.



Objekte formen

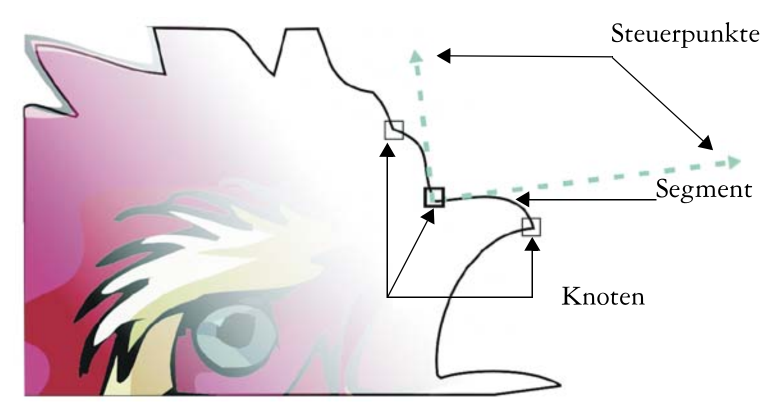
In CorelDRAW können Sie Objekte auf verschiedene Weise formen.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Kurvenobjekte verwenden
- Knoten auswählen und verschieben
- Segmente bearbeiten
- Streckenknoten hinzufügen und löschen
- Knotentypen
- Strecken von Kurvenobjekten unterbrechen
- Verzerrungseffekte zuweisen
- Objekte mittels Hüllen formen
- Objekte beschneiden, teilen und radieren
- Ecken abrunden, auskehlen und abfasen
- Objekte verschmelzen und Schnittmengen bilden
- PowerClip™-Objekte erstellen

Kurvenobjekte verwenden

Auf einem Kurvenobjekt befinden sich Knoten und Steuerpunkte, mit deren Hilfe die Form des Objekts geändert werden kann. Kurvenobjekte können jede Form haben, einschließlich der Form gerader oder gekrümmter Linien. Die Knoten eines Objekts sind die kleinen Quadrate, die auf dem Objektumriss angezeigt werden. Die Linie zwischen zwei Knoten wird als Segment bezeichnet. Segmente können gerade oder gekrümmt sein. Jeder Knoten verfügt für jedes gekrümmte Segment, das mit dem Knoten verbunden ist, über einen Steuerpunkt. Steuerpunkte helfen Ihnen beim Anpassen der Krümmung eines Segments.



Eine Kurve besteht aus folgenden Komponenten: Steuerpunkten, Segmente und Knoten

In CorelDRAW erstellte Kurvenobjekte folgen einer Strecke, die ihnen ihre Form verleiht. Eine Strecke kann offen (z.B. eine Linie) oder geschlossen (z.B. eine Ellipse) sein und auch Unterpfade enthalten. Weitere Informationen zu Strecken und Teilstrecken finden Sie unter “Strecken von Kurvenobjekten unterbrechen” on page 130.

Die meisten in eine Zeichnung eingefügten Objekte sind keine Kurvenobjekte, ausgenommen Spiralen sowie Freihand- und Bezier-Linien. Wenn Sie die Form eines Objekts bzw. Textobjekts anpassen möchten, sollten Sie es daher in ein Kurvenobjekt konvertieren.

So konvertieren Sie Objekte in Kurvenobjekte

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie auf **Anordnen** ▸ **In Kurven konvertieren**.



Sie können auch Grafiktext in Kurven konvertieren, um einzelne Zeichen zu formen.

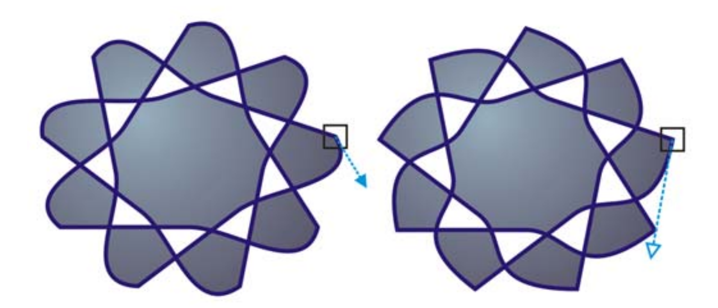
Bitmaps können nicht in Kurvenobjekte umgewandelt werden.

Knoten auswählen und verschieben

Sie können einen einzelnen, mehrere oder alle Knoten eines Objekts auswählen. Durch Auswahl mehrerer Knoten können Sie verschiedene Teile des Objekts gleichzeitig

formen. Sie können Knoten auch auswählen, indem Sie die gewünschten Knoten mit einem rechteckigen oder unregelmäßig geformten Markierungsrahmen umschließen. Die Auswahl mit einem Freihand-Markierungsrahmen ist nützlich, wenn Sie bestimmte Knoten in komplexen Kurven auswählen möchten.

Wenn ein Knoten auf einem Kurvensegment ausgewählt wird, werden Steuerpunkte angezeigt. Passen Sie die Form des Kurvensegments an, indem Sie die Knoten und Steuerpunkte verschieben.



Im Allgemeinen wird ein Steuerpunkt als blau gefüllte Pfeilspitze dargestellt (links). Wenn ein Steuerpunkt mit einem Knoten überlappt, wird der Steuerpunkt als nicht gefüllte blaue Pfeilspitze neben dem Knoten angezeigt (rechts).

Das Hilfsmittel **Form** ist das Standardwerkzeug zum Verschieben von Knoten. Sie können jedoch auch eine Option aktivieren, um die **Auswahl**- bzw. **Bezier**-Tools zu verwenden.

So wählen Sie Knoten aus

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Form** .

2 Wählen Sie ein Kurvenobjekt aus.

3 Klicken Sie auf einen Knoten.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Mehrere Knoten mit einem Markierungsrahmen auswählen	Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste im Listenfeld **Auswahlmodus des Hilfsmittels 'Form'** die Option **Rechteckig** und ziehen Sie einen Rahmen um die gewünschten Knoten.
Mehrere Knoten mit einem Freihand-Markierungsrahmen auswählen	Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste im Listenfeld **Auswahlmodus** die Option **Freihand** und ziehen Sie einen Rahmen um die gewünschten Knoten.
Mehrere Knoten auswählen	Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und klicken Sie auf die einzelnen Knoten.
Alle Knoten eines ausgewählten Kurvenobjekts auswählen	Klicken Sie auf **Bearbeiten** ▸ **Alles auswählen** ▸ **Knoten**.
Den ersten oder letzten Knoten eines Kurvenobjekts auswählen	Drücken Sie die **Pos1-Taste** bzw. die **Ende-Taste**.
Den Knoten auswählen, der auf einen ausgewählten Knoten folgt bzw. diesem voransteht	Drücken Sie die **Tabulatortaste** bzw. die **Umschalttaste** + die **Tabulatortaste.**
Auswahl eines Knotens aufheben	Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und klicken Sie auf einen ausgewählten Knoten.
Auswahl mehrerer Knoten aufheben	Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und klicken Sie auf jeden ausgewählten Knoten.
Auswahl aller Knoten aufheben	Klicken Sie auf eine leere Stelle im Zeichenfenster.

So verschieben Sie einen Knoten oder Steuerpunkt

1 Wählen Sie mit dem Hilfsmittel **Form** ein Objekt aus.

2 Klicken Sie auf einen Knoten.

3 Ziehen Sie den Knoten oder einen seiner Steuerpunkte, um die Segmente auf beiden Seiten zu formen.

Sie können den Winkel und die Entfernung eines Steuerpunkts vom Knoten ändern, um ein Segment zu formen.

Segmente bearbeiten

Sie können Kurvensegmente verschieben, um die Form eines Objekts zu ändern. Darüber hinaus können Sie die Glättung von Kurvensegmenten steuern.

Sie können die Richtung eines Kurvensegments ändern, indem Sie die Position seiner Anfangs- und Endknoten umkehren. Der Effekt ist nur sichtbar, wenn die Enden des Kurvensegments verschieden sind. Wenn dem Endknoten eines Kurvenobjekts beispielsweise eine Pfeilspitze zugewiesen ist, wird die Pfeilspitze beim Umkehren des Anfangs- und Endknotens an den Anfangsknoten verschoben.

So ändern Sie den Inhalt von Segmenten eines Kurvenobjekts

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Form** .

2 Klicken Sie auf ein Kurvenobjekt.

3 Ziehen Sie ein Segment, bis es die gewünschte Form hat.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Kurvensegment begradigen	Klicken Sie auf ein Kurvensegment und wählen Sie die Schaltfläche **Kurve in Linie konvertieren** in der Eigenschaftsleiste.
Gerades Segment krümmen	Klicken Sie auf ein gerades Segment und wählen Sie die Schaltfläche **Linie in Kurve konvertieren** in der Eigenschaftsleiste.
Segment glätten	Klicken Sie auf einen Knoten und verschieben Sie den Regler **Kurvenglättung** in der Eigenschaftsleiste. Wenn Sie alle Segmente in einem Kurvenobjekt glätten möchten, wählen Sie alle Knoten des Objekts aus, bevor Sie den Regler **Kurvenglättung** verschieben.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Richtung eines Kurvenobjekts ändern	Klicken Sie auf ein Segment und wählen Sie die Schaltfläche **Kurvenrichtung umkehren** in der Eigenschaftsleiste.

Streckenknoten hinzufügen und löschen

Durch das Hinzufügen von Knoten erhöhen Sie die Anzahl an Segmenten, wodurch Sie eine bessere Kontrolle über die Form eines Objekts gewinnen. Darüber hinaus können Sie ausgewählte Knoten entfernen, um die Form eines Objekts zu vereinfachen.

Kurvenobjekte, die zu viele Knoten enthalten, sind nicht einfach zu bearbeiten und lassen sich schwer auf Geräten wie Vinyl-Schneidern, Plottern und drehbaren Gravurgeräten ausgeben. Es ist möglich, die Anzahl der Knoten in einem Kurvenobjekt automatisch zu verringern. Beim Reduzieren der Knotenanzahl werden überlappende Knoten entfernt und das Kurvenobjekt geglättet. Diese Funktion ist besonders nützlich, wenn Sie die Anzahl der Knoten in Objekten, die aus anderen Anwendungen importiert wurden, verringern möchten.

So können Sie Knoten hinzufügen oder entfernen

Aktion	Vorgehensweise
Knoten hinzufügen	Wählen Sie in der Toolbox **Form** ein Kurvenobjekt aus und doppelklicken Sie auf die Stelle, an der Sie einen Knoten hinzufügen möchten.
Knoten löschen	Wählen Sie in der Toolbox **Form** ein Kurvenobjekt aus und doppelklicken Sie auf die gewünschte Stelle.

So verringern Sie die Knotenanzahl in einem Kurvenobjekt

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Form** .

2 Klicken Sie auf ein Kurvenobjekt und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Soll die Anzahl der Knoten im gesamten Objekt verringert werden, klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Alle Knoten auswählen**.
- Um die Knotenanzahl in einem Teil eines Kurvenobjekts zu verringern, wählen Sie den betreffenden Bereich mit einem Markierungsrahmen aus.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
- Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf **Knoten reduzieren**, damit überlappende und redundante Knoten automatisch entfernt werden.
- Verschieben Sie den Regler **Kurvenglättung**, um die zu entfernende Anzahl von Knoten festzulegen. Wenn Sie zu viele Knoten entfernen, ändert sich unter Umständen die Form des Kurvenobjekts.

Knotentypen

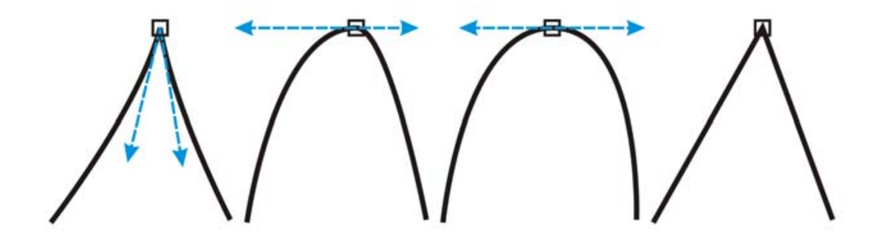
Sie können einen von vier Knotentypen für die Knoten auf einem Kurvenobjekt festlegen: spitz, glatt, symmetrisch und Linie. Die Steuerpunkte verhalten sich bei den einzelnen Knotentypen unterschiedlich.

Mit spitzen Knoten können Sie scharfe Übergänge in einem Kurvenobjekt erzeugen, beispielsweise Ecken und spitze Winkel. Sie können die Steuerpunkte eines spitzen Knotens unabhängig voneinander verschieben, um z. B. nur die Linie auf der einen Seite des Knotens zu ändern.

Bei glatten Knoten nehmen die Linien, die durch den Knoten verlaufen, die Form einer Kurve an und erzeugen so weiche Übergänge zwischen den Liniensegmenten. Die Steuerpunkte eines glatten Knotens liegen stets direkt gegenüber voneinander, sie können jedoch unterschiedlich weit vom Knoten entfernt sein.

Symmetrische Knoten verhalten sich ähnlich wie glatte Knoten. Sie sorgen für einen weichen Übergang zwischen Liniensegmenten und geben den Linien beiderseits eines Knotens die gleiche Krümmung. Die Steuerpunkte symmetrischer Knoten befinden sich direkt gegenüber voneinander und in gleicher Entfernung vom Knoten.

Linienknoten ermöglichen das Formen von Kurvenobjekten durch Bearbeiten der Form der einzelnen Segmente. Sie können ein gekrümmtes Segment begradigen bzw. ein gerades Segment krümmen. Die Änderung eines geraden in ein gekrümmtes Segment wirkt sich nicht merklich auf sein Aussehen aus. Es werden jedoch Steuerpunkte angezeigt, die Sie zur Bearbeitung der Form des Segments verschieben können.



Von links nach rechts: spitze Knoten, glatte Knoten, symmetrische Knoten und Linienknoten.

So formen Sie ein Kurvenobjekt mit spitzen, glatten oder symmetrischen Knoten

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Form** .

2 Klicken Sie auf einen Knoten.

3 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf eine der folgenden Schaltflächen:
- **Knoten in Spitze umwandeln**
- **Knoten glätten**
- **Symmetrischer Knoten**

4 Ziehen Sie die Steuerpunkte des Knotens.



Sie können einem Knoten auch über Tastaturbefehle einen anderen Typ zuweisen: Um einen glatten Knoten in einen spitzen Knoten oder einen spitzen in einen glatten Knoten zu konvertieren, klicken Sie mit dem Hilfsmittel **Form** auf den Knoten und drücken die Taste **C**. Um einen symmetrischen Knoten in einen glatten Knoten oder einen glatten in einen symmetrischen Knoten zu konvertieren, klicken Sie mit dem Hilfsmittel **Form** auf den Knoten und drücken die Taste **S**.

Strecken von Kurvenobjekten unterbrechen

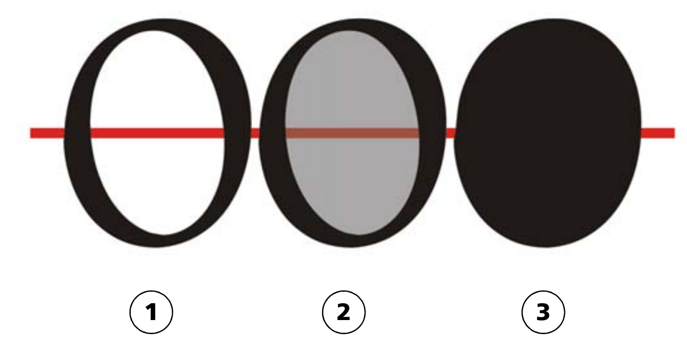
Strecken

Strecken zeigen den Umriss der Form eines Objekts und sind häufig als ein oder mehrere Linien- bzw. Kurvensegmente sichtbar. Sie können Liniensegmente

voneinander trennen und so Unterstrecken bilden. Unterstrecken sind zwar nicht verbunden, bleiben jedoch Bestandteil der definierenden Strecke des Ausgangsobjekts. Sie können eine Unterstrecke jedoch herauslösen und so zwei separate Objekte erzeugen, nämlich die herausgelöste Unterstrecke und das Objekt, aus dem sie gelöst wurde.

Unterstrecken

Unterstrecken sind die grundlegenden Kurven und Formen, aus denen ein einzelnes Kurvenobjekt erstellt wird. So wird häufig ein einzelnes Kurvenobjekt mit Unterstrecken erstellt, wenn Text in Kurven konvertiert wird. Der Buchstabe „O“ ist beispielsweise aus zwei Ellipsen aufgebaut: Die äußere Ellipse entspricht der äußeren Form des Buchstabens und die innere Ellipse des „Lochs“ in der Mitte. Die Ellipsen sind Unterstrecken, die das Kurvenobjekt „O“ bilden. Sie erstellen beispielsweise Objekte mit Unterstrecken, damit Sie Objekte mit Löchern erzeugen können. In dem folgenden Beispiel können Objekte unter dem Buchstaben „O“ durchscheinen.



1) Der Buchstabe „O“ wird in Kurven konvertiert. 2) Als Unterstrecken entstehen hierbei die äußere Ellipse, die die Form des Buchstabens definiert, und die innere Ellipse (grau) als Definition für das Loch. 3) Zum Vergleich: Die schwarze Ellipse besteht aus einem einzelnen Pfad, kann also kein „Loch“ aufweisen.

So unterbrechen Sie Strecken

Aktion	Vorgehensweise
Strecke unterbrechen	Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Form**. Wählen Sie einen Knoten auf der Strecke aus und klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Kurve unterbrechen**.
Unterbrochene Strecke aus einem Objekt herausnehmen	Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Form**. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Strecke und klicken Sie dann auf **Kurve unterbrechen**. Wählen Sie ein Segment, einen Knoten bzw. eine Knotengruppe aus (d. h. den Teil der Strecke, der herausgenommen werden soll) und klicken Sie auf die Schaltfläche **Unterstrecke herausnehmen** in der Eigenschaftsleiste.



Wenn Sie eine Strecke in einem Kurvenobjekt unterbrechen, bleiben die verbleibenden Unterstrecken dennoch bei dem Objekt. Wenn Sie eine Strecke aus einem Objekt herausnehmen, erstellen Sie zwei separate Objekte.

Verzerrungseffekte zuweisen

Sie können drei verschiedene Arten von Verzerrungseffekten zuweisen, um Objekte zu formen:

Verzerrungseffekt	Beschreibung
Ein- und Ausbuchtung	Hiermit können Sie die Ränder des Objekts eindrücken bzw. herausziehen.
Zackenschnitt	Hiermit können Sie den Rändern des Objekts einen gezackten Sägeschnitt zuweisen. Sie können die Amplitude und Frequenz des Effekts variieren.

Verzerrungseffekt	Beschreibung
Wirbel	Hiermit können Sie Objekte drehen, um einen Wirbeleffekt zu erzielen. Außer der Richtung des Wirbels können Sie auch seinen Ursprung, Winkel und Drehungsgrad wählen.

Nach dem Verzerren eines Objekts können Sie den Effekt ändern, indem Sie den Mittelpunkt der Verzerrung verschieben. Dieser Punkt wird durch einen rautenförmigen Bearbeitungspunkt gekennzeichnet, um den die Verzerrung angezeigt wird. Vergleichbar wäre ein Zirkel, bei dem sich der Stift um einen statischen Punkt bewegt. Sie können den Mittelpunkt der Verzerrung überall im Zeichenfenster oder in die Mitte eines Objekts setzen, so dass die Verzerrung gleichmäßig verteilt wird und sich die Form des Objekts relativ zu seinem Mittelpunkt ändert.

Ein noch drastischerer Effekt lässt sich dadurch erzielen, dass einem schon verzerrten Objekt eine weitere Verzerrung zugewiesen wird. Die Wirkung der ursprünglichen Verzerrung geht nicht verloren, wenn Sie z. B. eine Zackenschnittverzerrung über eine Wirbelverzerrung legen. In CorelDRAW können Sie Verzerrungseffekte auch entfernen und kopieren.

So verzerren Sie ein Objekt

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Verzerrung**.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf eine der folgenden Schaltflächen und geben Sie die gewünschten Einstellungen an:
- **Ein- und Ausbuchtungs-Verzerrung**
- **Zackenschnitt**
- **Wirbelverzerrung**

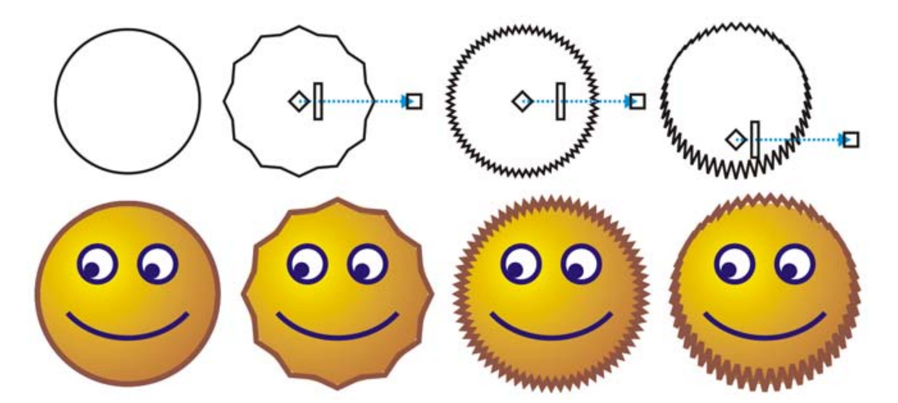
3 Klicken Sie auf den gewünschten Mittelpunkt der Verzerrung und ziehen Sie, bis das Objekt die gewünschte Form hat.



Sie können schon verzerrten Objekten die Verzerrungseffekte erneut zuweisen.



Sie können Verzerrungen mittig anordnen, indem Sie auf die Schaltfläche **Verzerrung zentrieren** in der Eigenschaftsleiste klicken.



Mit den interaktiven Vektorsteuerelementen können Sie Verzerrungeffekte bearbeiten. Oben links: Auf Kreis angwendeter Zackenschnitteffekt. Oben rechts: Zackenschnitteffekt mit höherer Dichte (mehr Spitzen). Unten: Ergebnisse für Zackenschnitteffekte.

So entfernen Sie Verzerrungen

1 Wählen Sie ein verzerrtes Objekt aus.

2 Klicken Sie auf **Effekte ▸ Verzerrung entfernen**.



Wenn Sie eine Verzerrung auf diese Weise entfernen, wird der zuletzt zugewiesene Verzerrungseffekt aufgehoben.



Sie können die Verzerrung eines ausgewählten Objekts auch aufheben, indem Sie auf die Schaltfläche **Verzerrung entfernen** in der Eigenschaftsleiste klicken.

Objekte mittels Hüllen formen

In CorelDRAW können Sie Objekte einschließlich Linien, Grafiktext und Mengentext rahmen formen, indem Sie ihnen Hüllen zuweisen. Hüllen bestehen aus mehreren Knoten, mit denen die Hülle geformt und somit auch die Form des Objekts geändert werden kann. Sie können eine Basishülle, die der Form eines Objekts entspricht, oder eine voreingestellte Hülle zuweisen. Nach der Anwendung einer Hülle können Sie die vorhandene Hülle bearbeiten oder eine neue Hülle hinzufügen, um die Form des Objekts noch weiter zu verändern. In CorelDRAW können Sie Hüllen auch entfernen.

Sie können eine Hülle bearbeiten, indem Sie die Knoten anordnen oder neue Knoten hinzufügen. Das Hinzufügen von Knoten gibt Ihnen bessere Kontrolle über die Form des Objekts in der Hülle. Darüber hinaus können Sie in CorelDRAW Knoten löschen, mehrere Knoten gleichzeitig verschieben, den Knotentyp ändern und ein Segment einer Hülle in eine Linie oder Kurve konvertieren. Weitere Informationen zu den verschiedenen Knotentypen finden Sie unter “Kurvenobjekte verwenden” on page 123.

Sie können auch den Zuordnungsmodus einer Hülle ändern, um festzulegen, wie das Objekt in die Hülle passt. So können Sie z. B. ein Objekt entsprechend den Grundabmessungen der Hülle strecken und es dann mit dem horizontalen Zuordnungsmodus horizontal stauchen, so dass es der Form der Hülle entspricht.

So weisen Sie Hüllen zu

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Hülle** .

3 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf eine der folgenden Schaltflächen:
- **Hülle: Geraden-Modus** : Erstellt Hüllen auf der Grundlage von Geraden, so dass Objekte perspektivisch erscheinen.
- **Hülle: Einzelbogen-Modus** – Erstellt Hüllen mit einer Bogenform auf einer Seite, so dass Objekte konkav bzw. konvex erscheinen.
- **Hülle: Doppelbogen-Modus** – Erstellt Hüllen mit einer S-Form auf einer oder mehreren Seiten.
- **Hülle: Uneingeschränkter Modus** : Erstellt formfreie Hüllen, bei denen Sie die Eigenschaften der Knoten ändern sowie Knoten hinzufügen und löschen können.

4 Klicken Sie auf das Objekt.

5 Ziehen Sie die Knoten, um die Hülle zu verformen.

Wenn Sie die Hülle zurücksetzen möchten, drücken Sie die **Esc-Taste**, bevor Sie die Maustaste loslassen.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Vordefinierte Hülle zuweisen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Voreinstellung hinzufügen** in der Eigenschaftsleiste und anschließend auf eine Hüllenform.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Einem Objekt mit Hülle eine Hülle zuweisen	Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Neue Hülle hinzufügen** und ziehen Sie die Knoten, um die Form der Hülle zu ändern.
Hülle entfernen	Klicken Sie auf **Effekte** ▸ **Hülle entfernen**.



Sie können verhindern, dass die Geraden des Objekts in Kurven konvertiert werden, indem Sie in der Eigenschaftsleiste die Schaltfläche **Linien beibehalten** aktivieren.

So bearbeiten Sie die Knoten und Segmente von Hüllen

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Hülle**.

2 Wählen Sie ein Objekt mit einer Hülle aus.

3 Doppelklicken Sie zum Hinzufügen eines Knotens auf die Hülle bzw. doppelklicken Sie auf einen Knoten, um ihn zu löschen.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Mehrere Hüllenknoten zugleich verschieben	Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Hülle: Uneingeschränkter Modus**, wählen Sie die zu verschiebenden Knoten mit einem Markierungsrahmen aus und ziehen Sie die Knoten an eine neue Position.
Mehrere Knoten mit einem Markierungsrahmen auswählen	Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste im Listenfeld **Auswahlmodus** die Option **Rechteckig** und ziehen Sie einen Rahmen um die gewünschten Knoten.
Mehrere Knoten mit einem Freihand-Markierungsrahmen auswählen	Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste im Listenfeld **Auswahlmodus** die Option **Freihand** und ziehen Sie einen Rahmen um die gewünschten Knoten.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Gegenüberliegende Knoten um dieselbe Distanz in dieselbe Richtung verschieben	Halten Sie die **Strg-Taste** gedrückt, wählen Sie zwei gegenüberliegende Knoten aus und ziehen Sie sie an die neue Position.
Gegenüberliegende Knoten um dieselbe Distanz in entgegengesetzter Richtung verschieben	Aktivieren Sie die Schaltfläche **Hülle: Einzelbogen-Modus** bzw. **Hülle: Doppelbogen-Modus** in der Eigenschaftsleiste, indem Sie darauf klicken. Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und ziehen Sie einen der Knoten an die neue Position.
Hüllenknotentyp ändern	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Hülle: Uneingeschränkter Modus** in der Eigenschaftsleiste (so dass sie gedrückt erscheint) und klicken Sie auf die Schaltfläche **Knoten in Spitze umwandeln**, **Knoten glätten** oder **Symmetrischer Knoten**.
Hüllensegment in eine Gerade oder Kurve umwandeln	Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Hülle: Uneingeschränkter Modus** (so dass sie gedrückt erscheint), klicken Sie auf ein Liniensegment und dann auf die Schaltfläche **Kurve in Linie konvertieren** bzw. **Linie in Kurve konvertieren**.

Objekte beschneiden, teilen und radieren

Sie können Teile von Objekten beschneiden, teilen und radieren.

Objekte beschneiden

Durch Beschneiden können Sie nicht erwünschte Bereiche von Objekten und importierten Grafiken schnell entfernen, ohne vorher die Gruppierung von Objekten oder verknüpften Gruppen aufheben bzw. Objekte in Kurven umwandeln zu müssen. Es können Vektorobjekte und Bitmaps beschnitten werden.







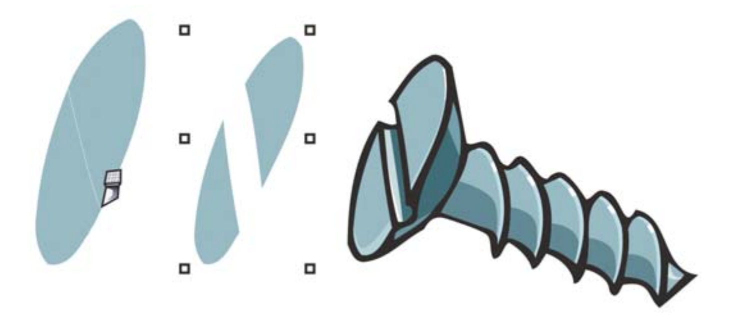
Objekte beschneiden

Beim Beschneiden von Objekten definieren Sie einen rechteckigen Bereich – den Beschneidebereich –, der erhalten bleiben soll. Die Objektteile außerhalb des Beschneidebereichs werden entfernt. Sie können die genaue Position und Größe des Beschneidebereichs festlegen, ihn drehen und seine Größe ändern. Sie können den Beschneidebereich auch wieder entfernen.

Es ist möglich, nur ausgewählte Objekte in einer Zeichnung ohne Auswirkung auf die anderen Objekte oder alle Objekte auf der Zeichenseite zu beschneiden. In beiden Fällen werden die betroffenen Text- und Formobjekte automatisch in Kurven umgewandelt.

Objekte teilen

Sie können ein Bitmap- oder Vektorobjekt in zwei Teile teilen und umformen, indem Sie die Strecke des Objekts neu zeichnen. Geschlossene Objekte können entlang einer geraden oder gezackten Linie geteilt werden. In CorelDRAW können Sie wählen, ob ein Objekt in zwei Objekte geteilt oder als ein einzelnes, aus zwei oder mehr Unterstrecken bestehendes Objekt belassen wird. Sie können angeben, ob Strecken automatisch geschlossen oder offen gelassen werden sollen.



*Mit dem Hilfsmittel **Messer** werden zwei separate Objekte erstellt, indem die Ellipse zweigeteilt wird (links). Die beiden Objekte werden getrennt und bilden den Kopf der Schraube (rechts).*

Teile von Objekten radieren

In CorelDRAW können Sie unerwünschte Teile von Bitmaps und Vektorobjekten radieren. Beim Radieren werden alle betroffenen Strecken automatisch geschlossen und das Objekt wird in Kurven konvertiert. Wenn Sie Verbindungslinien radieren, erstellt CorelDRAW Unterstrecken anstelle einzelner Objekte.

Sie können auch virtuelle Liniensegmente (Teile von Objekten) löschen, die sich zwischen Schnittpunkten befinden. So können Sie eine Schleife in einer sich selbst schneidenden Linie oder Schleifen in Liniensegmenten, bei denen sich zwei oder mehr Objekte überlappen, löschen.

So beschneiden Sie Objekte

1 Wählen Sie die Objekte aus, die Sie beschneiden möchten.

Wenn keine Objekte auf der Zeichenseite ausgewählt sind, werden alle Objekte beschnitten.

2 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Überblendung** .

3 Ziehen Sie mit der Maus, um einen Beschneidebereich zu definieren.

4 Doppelklicken Sie im Beschneidebereich.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Genaue Position des Beschneidebereichs festlegen	Geben Sie in der Eigenschaftsleiste Werte in die Felder **Position** ein und drücken Sie die **Eingabetaste**.
Genaue Größe des Beschneidebereichs festlegen	Geben Sie in der Eigenschaftsleiste Werte in die Felder **Größe** ein und drücken Sie die **Eingabetaste**.
Beschneidebereich drehen	Geben Sie einen Wert in das Feld **Drehwinkel** ein.
Beschneidebereich entfernen	Klicken Sie auf **Zuschneide-Markierungsrahmen löschen**.



Objekte auf gesperrten und ausgeblendeten Ebenen oder auf Gitter- sowie Hilfslinienebenen können nicht beschnitten werden. Auch OLE- und Internet-Objekte, Rollover und der Inhalt von PowerClip-Objekten steht für das Beschneiden nicht zur Verfügung.

Beim Beschneiden wird die Gruppierung von betroffenen, verknüpften Gruppen wie Konturen, Überblendungen und Extrusionen automatisch aufgehoben.



Sie können den Beschneidebereich wie alle anderen Objekte interaktiv verschieben, drehen und in der Größe ändern. Um den Beschneidebereich zu verschieben, ziehen Sie ihn an eine neue Stelle. Wenn Sie die Größe des Beschneidebereichs ändern möchten, ziehen Sie einen der Bearbeitungspunkte . Um den Beschneidebereich zu drehen, klicken Sie im Bereich und ziehen einen Drehbearbeitungspunkt.

Der Beschneidebereich lässt sich durch Drücken der **Esc-Taste** entfernen.

So teilen Sie Objekte

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Messer** .

2 Zeigen Sie mit dem Hilfsmittel **Messer** auf die Stelle auf dem Umriss des Objekts, an der Sie mit dem Schneiden beginnen möchten.

Das Hilfsmittel **Messer** wird aufrecht gestellt, sobald es richtig positioniert ist.

3 Klicken Sie auf den Umriss, um mit dem Schneiden zu beginnen.

4 Setzen Sie das Hilfsmittel **Messer** an der Stelle über dem Umriss ab, an der Sie mit dem Schneiden aufhören möchten, und klicken Sie erneut.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:	
Objekt entlang einer Freihandlinie teilen	Klicken Sie auf den Anfangspunkt des Schnittes und ziehen Sie die Maus bis zum Endpunkt.
Objekt entlang einer Bezier-Linie teilen	Um ein Objekt entlang einer Bezier-Linie zu schneiden, halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und klicken auf die Stelle, an der der erste Knoten platziert werden soll. Ziehen Sie dann den Steuerpunkt an die Stelle, an der der nächste Knoten platziert werden soll, und klicken Sie. Fahren Sie mit dem Klicken fort, um der Linie weitere gerade Segmente hinzuzufügen. Wenn Sie ein gekrümmtes Segment hinzufügen möchten, klicken Sie auf die Stelle, wo Sie den Knoten platzieren wollen, und ziehen Sie, um die Kurve zu formen. Wenn Sie die Richtungsänderung der Linie auf Winkel von jeweils 15° beschränken möchten, drücken Sie die **Umschalttaste** und **Strg-Taste**, und halten Sie sie gedrückt.
Objekt in zwei Unterstrecken aufteilen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Als ein Objekt belassen** in der Eigenschaftsleiste.
Objekt teilen und nur einen Teil beibehalten	Klicken Sie an der Stelle auf den Umriss des Objekts, an der Sie mit dem Schneiden beginnen möchten, und zeigen Sie mit dem Mauszeiger dorthin, wo der Schnitt enden soll. Drücken Sie die **Tabulatortaste** ein- oder zweimal, bis der Teil des Objekts ausgewählt ist, den Sie beibehalten möchten, und klicken Sie.



Standardmäßig werden Objekte in zwei Objekte geteilt und Strecken automatisch geschlossen.

Wenn Sie das Hilfsmittel **Messer** auf ein ausgewähltes Objekt anwenden, wird dieses in ein Kurvenobjekt umgewandelt.

So radieren Sie Teile von Objekten

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Überblendung** .

3 Ziehen Sie mit der Maus über das Objekt.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Größe der Radiererspitze ändern	Geben Sie in der Eigenschaftsleiste einen Wert in das Feld **Radiererdicke** ein und drücken Sie die **Eingabetaste**.
Form der Radiererspitze ändern	Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Kreis/Quadrat**.
Alle Knoten des radierten Bereichs beibehalten	Deaktivieren Sie die Schaltfläche **Autom. Reduzierung beim Radieren** in der Eigenschaftsleiste.



Wenn Sie Teile von Objekten radieren, werden alle betroffenen Strecken automatisch geschlossen.



Sie können gerade Linien radieren, indem Sie auf den gewünschten Anfangs- und Endpunkt für das Radieren klicken. Drücken Sie die **Strg-Taste**, wenn Sie den Winkel der Linie beschränken möchten.

Sie können auch einen Bereich eines ausgewählten Objekts radieren, indem Sie mit dem Hilfsmittel **Radierer** auf den Bereich doppelklicken.

So löschen Sie virtuelle Liniensegmente

1 Wählen Sie in der Toolbox das Hilfsmittel **Virtuelles Segment löschen** .

2 Zeigen Sie mit dem Mauszeiger auf das Liniensegment, das Sie löschen möchten.

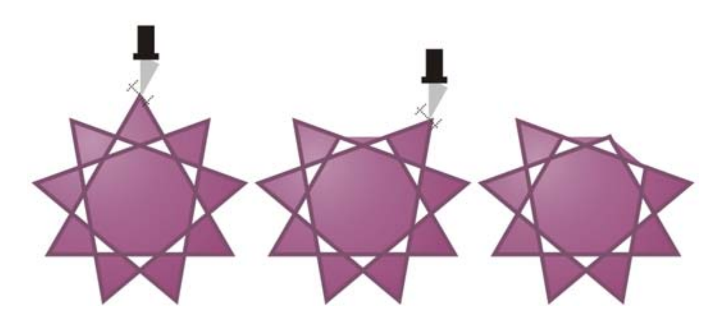
Das Hilfsmittel **Virtuelles Segment löschen** wird aufrecht gestellt, sobald es richtig positioniert ist.

3 Klicken Sie auf das Liniensegment.

Wenn Sie mehrere Liniensegmente gleichzeitig löschen möchten, klicken Sie mit dem Mauszeiger, um einen Markierungsrahmen um die zu löschenden Liniensegmente zu ziehen.



Sie können das Hilfsmittel **Virtuelle Liniensegmente löschen** nicht bei verknüpften Gruppen wie hinterlegten Schatten, Text oder Bildern einsetzen.



Virtuelle Liniensegmente löschen

Ecken abrunden, auskehlen und abfasen

Sie können ein Objekt formen, indem Sie seine Ecken auskehlen, abrunden oder abfasen. Beim Abrunden entsteht eine abgerundete Ecke, das Auskehlen erzeugt eine abgerundete und nach innen gewölbte Ecke (Hohlkehle) und nach dem Abfasen ist die Ecke abgeschrägt.



Von links nach rechts: Standardecken ohne Änderungen, abgerundete Ecken, ausgekehlte Ecken und abgefaste Ecken.

Sie können die Ecken aller Kurvenobjekte auskehlen, abrunden oder abfasen, unabhängig davon, ob sie aus einer Form, Linie, Text oder Bitmap entstanden sind. Wenn Sie eine Form auswählen, die noch nicht in Kurven umgewandelt wurde, wird ein Dialogfeld geöffnet, mit dem Sie die Form automatisch konvertieren können. Textobjekte müssen manuell über den Befehl **In Kurven konvertieren** in Kurven umgewandelt werden. Die Änderungen werden allen Ecken zugewiesen, es sei denn, Sie haben einzelne Knoten ausgewählt. Weiche oder symmetrische Kurven können nicht ausgekehlt, abgerundet oder abgefast werden. Die betreffende Ecke muss aus zwei geraden Linien oder gekrümmten Segmenten entstanden sein, die sich in einem Winkel von weniger als 180 Grad schneiden.

So runden Sie Ecken ab

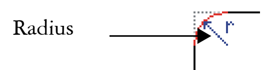
1 Wählen Sie mit dem Hilfsmittel **Auswahl** ein Objekt aus.

2 Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Abrunden/Auskehlen/Abfasen**.

3 Wählen Sie im Andockfenster **Abrunden/Auskehlen/Abfasen** im Listenfeld **Vorgang** die Option **Abrunden**.

4 Geben Sie im Feld **Radius** einen Wert ein.

Der Radius wird verwendet, um einen kreisförmigen Bogen zu erzeugen, dessen Mittelpunkt von beiden Seiten der Ecke gleich weit entfernt ist. Höhere Werte erzeugen stärker abgerundete Ecken.



5 Klicken Sie auf **Zuweisen**.



Die Schaltfläche **Zuweisen** ist nur verfügbar, wenn gültige Objekte oder Knoten ausgewählt sind.



Wenn Sie einzelne Knoten auswählen möchten, verwenden Sie das Hilfsmittel **Form**.

Sie können alle Ecken eines ausgewählten Rechtecks oder Quadrats abrunden, indem Sie auf das Hilfsmittel **Form** anklicken und einen Eckknoten in Richtung Objektmittelpunkt ziehen. Die Form wird nicht in Kurven umgewandelt, wenn Sie diese Methode verwenden.

So kehlen Sie Objektecken aus

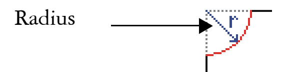
1 Wählen Sie mit dem Hilfsmittel **Auswahl** ein Objekt aus.

2 Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Abrunden/Auskehlen/Abfasen**.

3 Wählen Sie im Andockfenster **Abrunden/Auskehlen/Abfasen** im Listenfeld **Vorgang** die Option **Auskehlen**.

4 Geben Sie im Feld **Radius** einen Wert ein.

Der Radius wird vom ursprünglichen Eckpunkt aus gemessen, um eine Bogenkante zu erzeugen.



5 Klicken Sie auf **Zuweisen**.

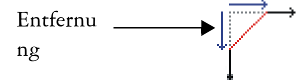
So schrägen Sie Ecken durch Abfasen ab

1 Wählen Sie mit dem Hilfsmittel **Auswahl** ein Objekt aus.

2 Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Abrunden/Auskehlen/Abfasen**.

3 Wählen Sie im Andockfenster **Abrunden/Auskehlen/Abfasen** im Listenfeld **Vorgang** die Option **Abfasen**.

4 Geben Sie im Feld **Entfernung** einen Wert ein, um festzulegen, wo die Abfasung relativ zur ursprünglichen Ecke beginnen soll.



5 Klicken Sie auf **Zuweisen**.

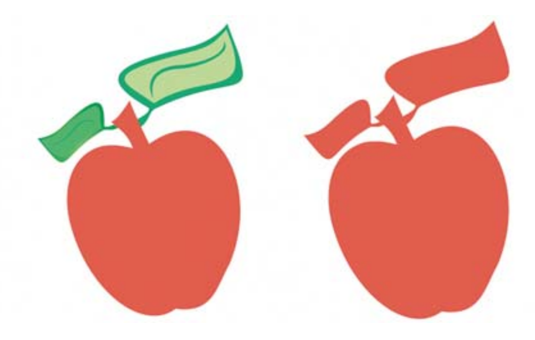
Objekte verschmelzen und Schnittmengen bilden

Sie können unregelmäßige Formen erstellen, indem Sie Objekte verschmelzen oder Schnittmengen aus Objekten bilden. Sie können praktisch alle Objekte verschmelzen oder daraus Schnittmengen bilden, unter anderem auch Klone, Objekte auf unterschiedlichen Ebenen sowie einzelne Objekte mit sich schneidenden Linien. Lediglich bei Mengentext, Bemaßungslinien und Originalen von Klonen ist dies nicht möglich.

Sie können Objekte verschmelzen, um ein Objekt mit einem einzelnen Umriss zu erstellen. Die äußere Begrenzung der verschmolzenen Objekte wird zum Umriss des neuen Objekts. Das neue Objekt erhält die Füllungs- und Umrisseigenschaften des Zielobjekts. Alle sich schneidenden Linien werden gelöscht.

Objekte müssen sich für die Verschmelzung nicht überlappen. Wenn Sie nicht überlappende Objekte verschmelzen, bilden diese eine Verschmelzungsgruppe, die sich wie ein Einzelobjekt verhält. In beiden Fällen nimmt das verschmolzene Objekt die Füllungs- und Umrissattribute des Zielobjekts an.

Beim Verschmelzen von Einzelobjekten mit sich schneidenden Linien wird das Objekt in mehrere Unterstrecken unterteilt; das Aussehen des Objekts bleibt jedoch unverändert.



Die Blätter werden verschmolzen, so dass sie einen einzelnen Objektumriss bilden.

Beim Bilden von Schnittmengen wird ein Objekt aus dem Bereich erstellt, in dem sich zwei oder mehr Objekte überlappen. Die Form des neuen Objekts kann abhängig von der Form der Schnittmenge einfach oder komplex sein. Die Füllungs- und Umrissattribute des neuen Objekts richten sich nach dem als Zielobjekt definierten Objekt.

So verschmelzen Sie Objekte

1 Wählen Sie das Quellobjekt bzw. die Quellobjekte aus.

2 Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und klicken Sie auf das Zielobjekt.

3 Klicken Sie auf **Anordnen** ▸ **Formen** ▸ **Verschmelzen**.



Sie können Objekte auch verschmelzen, indem Sie die Quell- und Zielobjekte mit einem Markierungsrahmen auswählen und auf die Schaltfläche **Verschmelzen** in der Eigenschaftsleiste klicken.

So bilden Sie Schnittmengen aus Objekten

1 Wählen Sie das Quellobjekt aus.

2 Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und klicken Sie auf das Zielobjekt.

3 Klicken Sie auf **Anordnen** ▸ **Formen** ▸ **Schnittmenge**.



Sie können Schnittmengen aus Objekten auch bilden, indem Sie das Quell- und Zielobjekt auswählen und auf die Schaltfläche **Schnittmenge** in der Eigenschaftsleiste klicken.

So bilden Sie eine Schnittmenge aus mehreren Objekten

1 Wählen Sie das Quellobjekt bzw. die Quellobjekte mit dem Markierungsrahmen aus.

2 Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und klicken Sie auf die einzelnen Zielobjekte.

3 Klicken Sie auf **Anordnen** ▸ **Formen** ▸ **Schnittmenge**.



Sie können Schnittmengen aus Objekten auch bilden, indem Sie die Quell- und Zielobjekte mit dem Markierungsrahmen auswählen und auf die Schaltfläche **Schnittmenge** in der Eigenschaftsleiste klicken.

PowerClip-Objekte erstellen

In CorelDRAW können Sie Vektor objekte und Bitmaps wie z. B. Fotos in andere Objekte oder Behälter setzen. Als Behälter können alle Objekte wie beispielsweise Grafiktext oder Rechtecke fungieren. Wenn Sie ein Objekt in einen Behälter setzen, der kleiner als das Objekt ist, wird das Objekt (der Inhalt) entsprechend der Form des Behälters zugeschnitten. Dadurch entsteht ein PowerClip-Objekt.



Objekte vor der Konvertierung in PowerClip-Objekte: Grafiktext und eine Bitmap

Sie können komplexere PowerClip-Objekte erstellen, indem Sie ein PowerClip-Objekt in ein anderes PowerClip-Objekt setzen und so ein verschachteltes PowerClip-Objekt bilden.



Im PowerClip-Objekt wird der Grafiktext zum Behälter und die Bitmap bildet den Inhalt. Die Bitmap erhält die Form der Buchstaben des Grafiktexts.

Nach der Erstellung des PowerClip-Objekts können Sie den Inhalt und den Behälter verändern. Sie können in CorelDRAW auch den Inhalt aus einem PowerClip-Objekt herausnehmen und ihn löschen oder ändern, wobei der Behälter nicht beeinflusst wird.

So erstellen Sie PowerClip-Objekte

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie auf das Menü **Effekte** ▸ **PowerClip** ▸ **In Behälter platzieren**.

3 Klicken Sie auf das Objekt, das als Behälter dienen soll.

Wenn Sie ein verschachteltes PowerClip-Objekt erstellen möchten, halten Sie die rechte Maustaste gedrückt, ziehen das PowerClip-Objekt in einen Behälter und klicken auf **PowerClip innen**.

So bearbeiten Sie den Inhalt von PowerClip-Objekten

1 Wählen Sie ein PowerClip-Objekt aus.

2 Klicken Sie auf **Effekte** ▸ **PowerClip** ▸ **Inhalt bearbeiten**.

3 Bearbeiten Sie den Inhalt des PowerClip-Objekts.

4 Klicken Sie auf das Menü **Effekte** ▸ **PowerClip** ▸ **Bearbeitung dieser Ebene beenden**.



Während der Bearbeitung wird der Behälter im Umrissmodus angezeigt und kann nicht ausgewählt werden.



Weitere Informationen zum Zeichnen von Formen finden Sie unter „Objekte formen“ im Abschnitt „Linien, Formen und Umrisse“ in der Hilfe.



Mit Farben arbeiten

In CorelDRAW können Sie Farben wählen und erstellen, die auf einer Vielzahl von standardmäßigen Paletten, Farbmischern und Farbmodellen basieren. In Sie können Ihre eigenen Farbpaletten erstellen, bearbeiten und speichern, um so schnell und einfach auf häufig verwendete Farben zugreifen zu können.

Sie können zudem die Darstellung der Farbpaletten auf dem Bildschirm anpassen, indem Sie die Größe der Farbfelder, die Anzahl der Reihen und andere Eigenschaften ändern.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Farben auswählen
- Angepasste Farbpaletten erstellen

Farben auswählen

Sie können Füll- und Umrissfarben aus festen oder angepassten Farbpaletten, Farbansichten, Farbüberblendungen oder Farbharmonien auswählen. Wenn Sie eine Farbe verwenden möchten, die bereits in einem Objekt oder Dokument vorhanden ist, können Sie die Farbe abtasten, um eine exakte Übereinstimmung zu erzielen.

Weitere Informationen zum Anwenden ausgewählter Farben finden Sie unter “Gleichmäßige Füllungen zuweisen” on page 157 und “Linien und Umrisse formatieren” on page 81.

Standardfarbpalette

Eine Farbpalette ist eine Sammlung von Farbfeldern. In einigen Programmen werden Farbpaletten als „Farbfeldpaletten“ bezeichnet.

Sie können Füllungs- und Umrissfarben in der Standardfarbpalette auswählen, die 99 Farben des CMYK-Farbmodells enthält.

Die ausgewählten Füllungs- und Umrissfarben werden in den Farbfeldern der Statusleiste angezeigt.

Feste und angepasste Farbpaletten

Feste Farbpaletten werden von Drittherstellern angeboten. Solche Farbpaletten sind zum Beispiel PANTONE®, HKS-Farben und TRUMATCH®. Ein Farbmusterbuch des jeweiligen Herstellers kann hilfreich sein. Diese Sammlung von Farbmustern zeigt die einzelnen Farben, wie sie gedruckt aussehen.

Bei einigen festen Farbpaletten, beispielsweise PANTONE, HKS-Farben, TOYO, DIC®, Focoltone® und SpectraMaster®, handelt es sich um Sammlungen von Schmuckfarben. Wenn Sie beim Drucken dieser Farben Farbauszüge erstellen, benötigen Sie für jede Farbe eine eigene Druckplatte. Dies kann sich erheblich auf die Kosten Ihres Druckauftrags auswirken. Wenn Sie die Farben verwenden möchten, jedoch nicht als Schmuckfarben, müssen Sie sie zum Drucken lediglich in Skalenfarben umwandeln. Weitere Informationen finden Sie unter “Farbauszüge drucken” on page 304.

Angepasste Farbpaletten können Farben aus beliebigen Farbmodellen und festen Farbpaletten enthalten. Sie können angepasste Farbpaletten speichern, um sie später erneut zu verwenden.



Die Palette PANTONE Solid Coated ist ein Beispiel für eine feste Farbpalette.

Sie können Farben auch aus Farbüberblendungen, Farbharmonien oder Farbansichten auswählen. Weitere Informationen finden Sie unter „Farben wählen“ in der Hilfe.

Farben abtasten

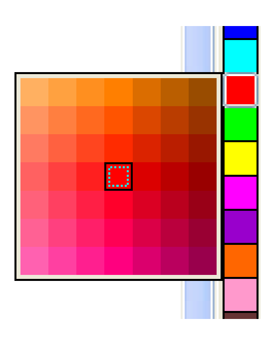
Wenn Sie eine Farbe verwenden möchten, die in einer Zeichnung bereits vorhanden ist, können Sie die Farbe abtasten, um eine exakte Übereinstimmung zu erzielen. Standardmäßig werden im Zeichnungsfenster einzelne Pixel abgetastet.

So wählen Sie Farben in der Standard-Farbpalette aus

Aktion	Vorgehensweise
Füllfarbe für ein ausgewähltes Objekt auswählen	Klicken Sie auf ein Farbfeld.
Umrissfarbe für ein ausgewähltes Objekt auswählen	Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Farbfeld.
Neue Farbschattierung auswählen	Klicken Sie auf ein Farbfeld und halten Sie die Maustaste gedrückt, um eine Popup-Farbauswahl einzublenden, und wählen Sie dann eine Farbe.
Zusätzliche Farben in der Standardfarbpalette anzeigen	Klicken Sie auf die Pfeile oben und unten in der Farbpalette.



Sie können den Namen einer Farbe einblenden, indem Sie mit der Maus auf das entsprechende Farbfeld zeigen.



Eine Popup-Farbauswahl

So wählen Sie Farben aus einer festen oder angepassten Farbpalette aus

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf eines der folgenden Hilfsmittel:
   - **Gleichmäßige Füllung** .
   - **Umrissfarbe** .
3 Klicken Sie auf die Registerkarte **Paletten**.
4 Wählen Sie eine feste oder angepasste Palette aus dem Listenfeld **Palette**.
5 Verschieben Sie den Farbregler, um den im Farbauswahlbereich angezeigten Farbbereich zu ändern.
6 Klicken Sie im Farbauswahlbereich auf eine Farbe.



Jedes Farbfeld auf einer festen Farbpalette ist mit einem kleinen weißen Kästchen gekennzeichnet.

Verwenden Sie für alle Farben in einer Zeichnung dasselbe Farbmodell. Auf diese Weise erhalten Sie konsistente Farben und können gleichzeitig die Farben der endgültigen Ausgabe präziser vorhersehen. Es empfiehlt sich, dasselbe Farbmodell zu verwenden, das auch für die endgültige Ausgabe verwendet wird. Weitere Informationen zum Reproduzieren von Farben finden Sie unter “Farben für die Anzeige, Eingabe und Ausgabe verwalten” on page 283.



Sie können die Namen der festen und angepassten Farben ein- bzw. ausblenden, indem Sie auf **Optionen** ▸ **Farbnamen anzeigen** klicken.

So tasten Sie eine Farbe ab

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Pipette** .
2 Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste im Listenfeld die Option **Beispielfarbe** aus.
3 Klicken Sie auf das Flyout-Menü **Mustergröße** in der Eigenschaftsleiste und aktivieren Sie eine der folgenden Optionen:
   - 1×1 : Ermöglicht die Auswahl der Farbe des Pixels, auf das Sie klicken.
   - 2×2 : Ermöglicht die Auswahl der Durchschnittsfarbe in einem 2×2 Pixel großen Bereich. Das Pixel, auf das Sie klicken, befindet sich in der Mitte des Abtastbereichs.
   - 5×5 : Ermöglicht die Auswahl der Durchschnittsfarbe in einem 5×5 Pixel großen Bereich.

   Wenn Sie eine Farbe außerhalb des Zeichenfensters abtasten möchten, klicken Sie auf **Von Desktop auswählen**.

4 Klicken Sie auf die Farbe, die Sie abtasten möchten.

Wenn Sie die abgetastete Farbe auf ein Objekt anwenden möchten, wählen Sie das Hilfsmittel **Farbtopf** und klicken auf das Objekt im Zeichenfenster. Wenn Sie auf einen Bereich zeigen, verändert sich der Mauszeiger und gibt an, ob ein Umriss oder ein Füllbereich ausgewählt ist. Beispiel: Wenn Sie auf die Mitte eines Quadrats zeigen, zeigt der Mauszeiger ein gefülltes Farbfeld an; wenn Sie auf den Umriss des Quadrats zeigen, zeigt der Mauszeiger eine Umrissform an.



In manchen Fällen kann die abgetastete Farbe eine RGB- oder CMYK-Farbe sein, die der Originalfarbe am ehesten entspricht, jedoch nicht exakt mit ihr übereinstimmt.



Die abgetastete Farbe wird im Farbfeld**Füllungsfarbe** unten rechts im Zeichenfenster angezeigt. Wenn Sie die Füllungs- oder Umrissfarbe eines Objekts durch die abgetastete Farbe ersetzen möchten, können Sie das Farbfeld **Füllungfarbe** auf das Objekt ziehen.

Angepasste Farbpaletten erstellen

Eine angepasste Farbpalette ist eine Sammlung aus von Ihnen gespeicherten Farben. Es sind bereits einige vordefinierte angepasste Farbpaletten vorhanden. Sie können aber auch völlig neue Farbpaletten erstellen. Angepasste Farbpaletten sind besonders dann von Nutzen, wenn Sie häufig mit denselben Farben arbeiten oder wenn Sie mit einem Farbsatz arbeiten möchten, bei dem alle Farben zusammenpassen.

Sie können angepasste Farbpaletten erstellen, indem Sie jede Farbe einzeln auswählen oder die Farben aus einem Objekt oder einem ganzen Dokument verwenden.

So erstellen Sie angepasste Farbpaletten

1 Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Farbpaletten** ▸ **Paletten-Editor**.

2 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Neue Palette** .

3 Geben Sie einen Dateinamen ein.

4 Klicken Sie auf **Speichern**.

5 Klicken Sie im Dialogfeld **Paletten-Editor** auf **Farbe hinzufügen**.

6 Wählen Sie im Dialogfeld **Farbe auswählen** eine Farbe und klicken Sie auf **Farbe der Palette hinzufügen**.

So erstellen Sie eine Farbpalette aus einem Objekt

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Farbpaletten** ▸ **Palette aus Auswahl erstellen**.

3 Geben Sie einen Dateinamen ein.

4 Klicken Sie auf **Speichern**.

So erstellen Sie eine Farbpalette aus einem Dokument

1 Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Farbpaletten** ▸ **Palette aus Dokument erstellen**.

2 Geben Sie einen Dateinamen ein.

3 Klicken Sie auf **Speichern**.



Weitere Informationen

Weitere Informationen zum Arbeiten mit Farbe finden Sie unter „Mit Farbe arbeiten“ im Abschnitt „Farben und Füllungen“ in der Hilfe.



Objekte füllen

Sie können das Innere von Objekten und andere eingeschlossene Bereiche mit Farbfüllungen, Musterfüllungen, Füllmustern und anderen Füllungen versehen. Sie können eine Füllung anpassen und als Vorgabe festlegen, damit jedes von Ihnen gezeichnete Objekt dieselbe Füllung erhält.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Gleichmäßige Füllungen zuweisen
- Farbverlaufsfüllungen zuweisen
- Musterfüllungen zuweisen
- Maschenfüllungen zuweisen
- Bereichen Füllungen zuweisen
- Mit Füllungen arbeiten

Gleichmäßige Füllungen zuweisen

Sie können Objekten gleichmäßige Füllungen zuweisen. Bei diesen Füllungen handelt es sich um Volltonfarben, die aus Farbmodellen und Farbpaletten ausgewählt bzw. aus diesen erstellt werden können. Weitere Informationen zum Erstellen von Farben finden Sie unter “Mit Farben arbeiten” on page 151.

So weisen Sie gleichmäßige Füllungen zu

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Interaktive Füllung** .

3 Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste aus dem Listenfeld **Füllungstyp** die Option **Gleichmäßige Füllung**.

4 Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste die gewünschten Einstellungen und drücken Sie die **Eingabetaste**.



Sie können einem ausgewählten Objekt auch eine Füllfarbe zuweisen, indem Sie in der Farbpalette auf eine Farbe klicken.

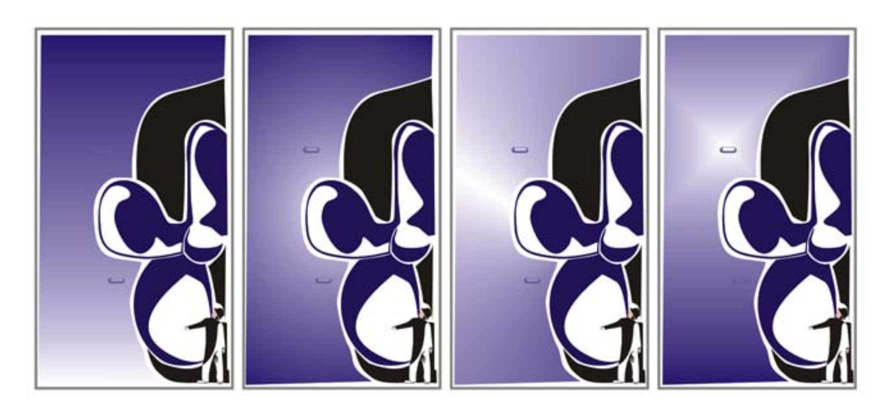
Sie können die Farben einer gleichmäßigen Füllung mischen, indem Sie ein gefülltes Objekt auswählen, die **Strg-Taste** gedrückt halten und anschließend auf eine Farbe in der Farbpalette klicken.

Sie können eine gleichmäßige Füllung auch zuweisen, indem Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Gleichmäßige Füllung** klicken.

Farbverlaufsfüllungen zuweisen

Eine Farbverlaufsfüllung ist ein kontinuierlicher Übergang von zwei oder mehr Farben, durch den das Objekt Tiefe erhält. Farbverlaufsfüllungen werden auch als Gradientenfüllungen bezeichnet.

Es gibt vier Arten von Farbverläufen: lineare, radiale, konische und eckige. Lineare Farbverläufe durchlaufen das gesamte Objekt in gerader Linie. Bei konischen Farbverläufen wird der Eindruck erweckt, dass Licht auf einen Kegel trifft. Radiale Farbverläufe verlaufen strahlenförmig vom Zentrum des Objekts aus. Eckige Farbverläufe sind in konzentrischen Vierecken um das Zentrum des Objekts herum angeordnet.



Es gibt vier Arten von Farbverläufen (von links nach rechts): lineare, radiale, konische und eckige.

Sie können Objekten vordefinierte Farbverläufe, zweifarbige Farbverläufe und benutzerdefinierte Farbverläufe zuweisen. Angepasste Farbverlaufsfüllungen können

zwei oder mehr Farben enthalten. Diese können an einer beliebigen Stelle im Verlauf der Füllung positioniert werden. Eine angepasste Farbverlaufsfüllung kann, nachdem sie erstellt wurde, als Voreinstellung gespeichert werden.

Beim Zuweisen einer Farbverlaufsfüllung können Sie Eigenschaften für den gewählten Füllungstyp festlegen, wie beispielsweise die Richtung der Farbüberblendung sowie den Winkel, Mittelpunkt und Randabstand der Füllung. Über die Anzahl der Farbverlaufsstreifen können Sie darüber hinaus die Druck- und Anzeigequalität der Farbverlaufsfüllung bestimmen. Die Einstellung für den Farbverlaufsstreifen ist standardmäßig gesperrt, so dass die Druckqualität der Farbverlaufsfüllung über die für die Druckeinstellungen vorgenommenen Werte festgelegt wird. Die Anzeigequalität wird über den von Ihnen angegebenen Standardwert bestimmt. Beim Zuweisen einer Farbverlaufsfüllung kann die Einstellung für die Farbverlaufsstreifen jedoch aufgehoben und ein Wert sowohl für die Druck- als auch für die Anzeigequalität der Füllung festgelegt werden. Weitere Informationen zum Festlegen der Farbverlaufsstreifen für den Druck finden Sie unter „Druckaufträge fein abstimmen" in der Hilfe.

So weisen Sie voreingestellte Farbverlaufsfüllungen zu

1. Wählen Sie ein Objekt aus.
2. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Farbverlauf** .
3. Wählen Sie im Listenfeld **Voreinstellungen** eine Füllung aus.
4. Legen Sie die Einstellungen fest.

So weisen Sie Zweifarben-Farbverlaufsfüllungen zu

1. Wählen Sie ein Objekt aus.
2. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Interaktive Füllung** .
3. Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste im Listenfeld **Füllungstyp** eine Farbverlaufsfüllung aus.
4. Öffnen Sie in der Eigenschaftsleiste die Auswahl **Füllungs-Dropdown** und klicken Sie auf eine Farbe.
5. Öffnen Sie in der Eigenschaftsleiste die **Auswahl für letzte Füllungsfarbe** und klicken Sie auf eine Farbe.
6. Legen Sie die Einstellungen fest.



Sie können Farben in einer zweifarbigen Farbverlaufsfüllung mischen, indem Sie einen der interaktiven Vektorbearbeitungspunkte auswählen, die **Strg-Taste** drücken und auf eine Farbe in der Farbpalette klicken.

Sie können einem Farbverlauf eine Farbe hinzufügen, indem Sie eine Farbe aus der Farbpalette auf die interaktiven Vektorbearbeitungspunkte eines Objekts ziehen.

So weisen Sie angepasste Farbverlaufsfüllungen zu

1. Wählen Sie ein Objekt aus.
2. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf die Schaltfläche **Farbverlaufsfüllung** .
3. Wählen Sie im Listenfeld **Typ** die gewünschte Farbverlaufsfüllung aus.
4. Aktivieren Sie das Optionsfeld **Angepasst**.
5. Klicken Sie auf das Feld am einen Ende des Bereichs direkt über dem Farbstreifen und klicken Sie in der Farbpalette auf eine Farbe.
6. Klicken Sie auf das Feld am anderen Ende des Bereichs direkt über dem Farbstreifen und klicken Sie auf eine Farbe.
7. Legen Sie die gewünschten Einstellungen fest.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Zwischenfarben hinzufügen	Doppelklicken Sie zwischen den beiden Bereichsenden direkt über dem Farbstreifen und klicken Sie auf eine Farbe in der Farbpalette.
Mittelpunkt zwischen Farben festlegen	Doppelklicken Sie im Farbstreifen auf eine Stelle zwischen zwei Farben, um eine neue Markierung hinzuzufügen. Ziehen Sie die Markierung, um den Übergangspunkt zwischen den beiden Farben anzupassen.
Farbe ändern	Klicken Sie auf die Markierung über der Farbe, die Sie ändern möchten, und wählen Sie eine Farbe in der Farbpalette aus.
Farbe löschen	Doppelklicken Sie auf die Markierung über der Farbe, die gelöscht werden soll.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Position von Farben ändern	Ziehen Sie die Markierung über der Farbe an eine neue Position.
Füllung als Voreinstellung speichern	Geben Sie im Feld **Voreinstellungen** einen Namen ein und klicken Sie auf die Schaltfläche **Voreinstellung hinzufügen** .



Sie können eine angepasste Farbverlaufsfüllung auch zuweisen, indem Sie in der Hilfsmittelpalette auf die Schaltfläche **Interaktive Füllung** klicken und aus der Farbpalette Farben auf die interaktiven Vektorbearbeitungspunkte des Objekts im Zeichenfenster ziehen.

Musterfüllungen zuweisen

Sie können Objekte mit Zweifarben-, Vollfarb- und Bitmap-Musterfüllungen versehen.

Ein Zweifarbenmuster besteht aus lediglich zwei von Ihnen gewählten Farben. Bei einem Vollfarbmuster handelt es sich um eine komplexere Vektorgrafik, die sich aus Linien und Füllungen zusammensetzen kann. Eine Bitmap-Musterfüllung ist ein Bitmap-Bild, dessen Komplexität durch die Größe, die Bildauflösung und die Bit-Tiefe bestimmt wird.

In CorelDRAW stehen Ihnen voreingestellte Musterfüllungen zur Verfügung, die Sie Objekten zuweisen können. Sie können allerdings auch eigene Musterfüllungen erstellen. So können Sie beispielsweise Musterfüllungen aus von Ihnen gezeichneten Objekten oder importierten Grafiken erstellen.

Die Kachelgröße von Musterfüllungen kann angepasst werden. Durch Festlegen des Kachelursprungs können Sie zudem die genaue Position angeben, an der diese Füllungen beginnen. In CorelDRAW können Sie den Kacheln einer Füllung einen Versatz zuweisen. Wenn Sie die horizontale bzw. vertikale Position der ersten Kachel in Bezug zum oberen Objektrand festlegen, wirkt sich diese Änderung auch auf die übrige Füllung aus.

Sie können das Aussehen einer Musterfüllung beeinflussen, indem Sie die Kacheln innerhalb der Füllung spiegeln, so dass jede zweite Kachel eine Spiegelung der

vorherigen ist. Wenn Sie die Option Füllung mit Objekt ändern aktivieren, wird die Füllung automatisch angepasst, wenn Sie das gefüllte Objekt bearbeiten. Wenn Sie beispielsweise ein Objekt mit einer Musterfüllung vergrößern, wird mit dieser Option das Muster größer; die Anzahl der Kacheln bleibt jedoch gleich.

So weisen Sie Zweifarben-Musterfüllungen zu

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Interaktive Füllung**.

3 Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste aus dem Listenfeld **Füllungstyp** die Option **Zwei-Farben-Muster**.

4 Öffnen Sie die Auswahl **Füllungs-Dropdown** und klicken Sie auf ein Muster.

5 Öffnen Sie die Farbauswahl **Vordere Farbe** und klicken Sie auf eine Farbe.

6 Öffnen Sie die Farbauswahl **Hintere Farbe** und klicken Sie auf eine Farbe.



Sie können die Farben in einer Zweifarben-Musterfüllung auch mischen, indem Sie die **Strg-Taste** gedrückt halten und auf eine Farbe in der Farbpalette klicken.

So weisen Sie Vollfarben- und Bitmap-Musterfüllungen zu

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Interaktive Füllung**.

3 Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste im Listenfeld **Füllungstyp** eine der folgenden Optionen:
- **Vollfarben-Muster**
- **Bitmap-Muster**

4 Öffnen Sie die Auswahl **Füllungs-Dropdown** und klicken Sie auf ein Muster.

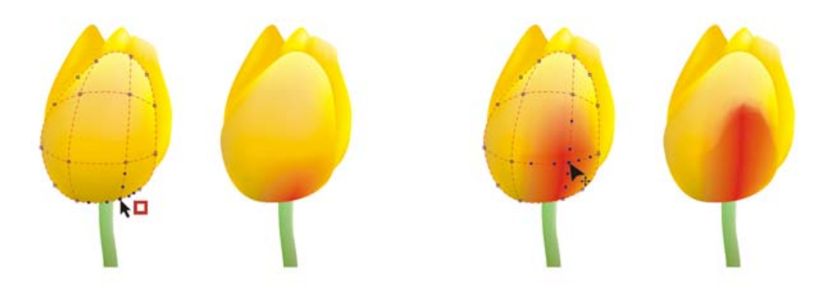
Maschenfüllungen zuweisen

Sie erzielen einzigartige Effekte, wenn Sie ein Objekt mit einer Maschenfüllung füllen. So können Sie beispielsweise kontinuierliche Farbübergänge in eine beliebige Richtung erstellen, ohne Überblendungen oder Konturen verwenden zu müssen. Beim Zuweisen einer Maschenfüllung legen Sie die Anzahl der Reihen und Spalten im Maschengitter sowie die Schnittpunkte des Gitters fest. Nachdem Sie ein Maschenobjekt erstellt

haben, können Sie das Gitter der Maschenfüllung durch Hinzufügen und Entfernen von Knoten und Schnittpunkten bearbeiten. Sie können die Maschen auch wieder entfernen.

Maschenfüllungen können nur geschlossenen Objekten und einzelnen Strecken zugewiesen werden. Wenn Sie eine Maschenfüllung einem komplexen Objekt zuweisen möchten, müssen Sie zuerst ein Objekt mit Maschenfüllung erstellen und dieses dann mit dem komplexen Objekt kombinieren, um ein PowerClip-Objekt zu bilden. Weitere Informationen zum Arbeiten mit PowerClip-Objekten finden Sie unter “PowerClip-Objekte erstellen” on page 147.

Sie können den einzelnen Feldern einer Maschenfüllung und den einzelnen Schnittpunktknoten Farben hinzufügen. Dabei können Sie auch Farben mischen und so gleichmäßigere Übergänge bewirken.



Links: Einer Maschenfüllung Farbe hinzufügen. Rechts: Sie können die Reichweite des Farbverlaufs anpassen, indem Sie einen Schnittpunktknoten in eine Maschenfüllung bewegen.

So weisen Sie Objekten Maschenfüllungen zu

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Maschenfüllung** .

3 Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im oberen Bereich des Feldes **Gittergröße** die Anzahl der Spalten ein.

4 Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im unteren Bereich des Feldes **Gittergröße** die Anzahl der Zeilen ein und drücken Sie die **Eingabetaste**.

5 Richten Sie die Gitterknoten am Objekt aus.



Wenn das Maschenobjekt Farben enthält, verändern sich beim Anpassen der Schnittpunktknoten innerhalb der Maschenfüllung die Übergänge zwischen diesen Farben.

So fügen Sie Feldern innerhalb einer Maschenfüllung Farben hinzu

1 Wählen Sie ein Objekt mit Maschenfüllung aus.

2 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Maschenfüllung** .

3 Ziehen Sie eine Farbe aus der Farbpalette auf ein Feld des Maschenobjekts.



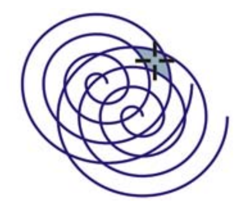
Sie können auch Farben aus der Farbpalette auf Schnittpunktknoten ziehen.

Bereichen Füllungen zuweisen

Mit dem Hilfsmittel **Intelligente Füllung** können Sie allen geschlossenen Bereichen Füllungen zuweisen. Im Gegensatz zu anderen Füllwerkzeugen, die nur Objekte füllen, erkennt das Hilfsmittel **Intelligente Füllung** die Ränder eines Bereichs und erstellt eine geschlossene Strecke, so dass der Bereich gefüllt werden kann. Wenn Sie beispielsweise eine Freihandlinie zeichnen, die sich selbst schneidet und dadurch Schleifen bildet, kann das Hilfsmittel **Intelligente Füllung** die Ränder der Schleifen erkennen und die Schleifen füllen. Solange der Bereich vollständig von den Strecken eines oder mehrerer Objekte eingeschlossen wird, kann er gefüllt werden.



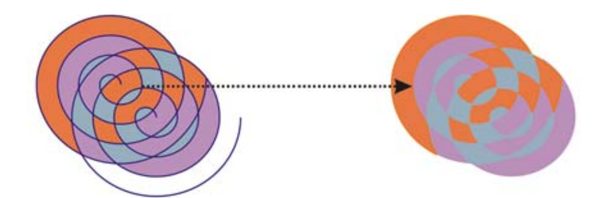




Im Beispiel oben wurde das ursprüngliche Spiralenobjekt dupliziert und versetzt, so dass eingeschlossene Bereiche entstehen, die mithilfe des Hilfsmittels ***Intelligente Füllung*** *gefüllt werden können.*

Da das Hilfsmittel **Intelligente Füllung** eine Stecke um den Bereich herum erstellt, entsteht im Prinzip ein neues Objekt, das gefüllt, verschoben, kopiert oder bearbeitet werden kann. Dies bedeutet, dass das Hilfsmittel auf zweierlei Weise eingesetzt werden

kann: Zum Füllen eines Bereichs oder zum Erstellen eines neuen Objekts aus einem Bereich



*Auch wenn das Hilfsmittel **Intelligente Füllung** hauptsächlich zum Füllen von Bereichen eingesetzt wird, kann es zusätzlich zum Erstellen neuer Objekte verwendet werden. Im Beispiel oben wurden die ursprünglichen Objekte, die zwei Spiralen (links), gelöscht (rechts); die Füllung bleibt jedoch erhalten, da jeder gefüllte Bereich selbst ein Objekt darstellt.*

Sie können jeden eingeschlossenen Bereich füllen.

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Intelligente Füllung** .

2 Wählen Sie im Feld **Füllungsoptionen** in der Eigenschaftsleiste eine der folgenden Optionen:
- **Angeben** – Ermöglicht das Füllen des Bereichs mit einer Volltonfarbe durch Auswählen einer Farbe in der Farbauswahl **Füllungsfarbe** in der Eigenschaftsleiste.
- **Standard verwenden** – Ermöglicht das Füllen des Bereichs mit der Standardeinstellung für das Hilfsmittel **Füllung**.
- **Keine Füllung** – Weist dem Bereich keine Füllung zu.

3 Wählen Sie eine der folgenden Optionen im Listenfeld **Umrissoptionen**:
- **Standard verwenden** – Ermöglicht das Zuweisen der Standardumrisseinstellungen.
- **Angeben** – Ermöglicht das Auswählen einer Linienbreite im Feld **Umrissbreite** und einer Linienfarbe in der Farbauswahl **Umrissfarbe**.
- **Kein Umriss** – Weist dem Bereich keinen Umriss zu.

4 Klicken Sie in den eingeschlossenen Bereich, der gefüllt werden soll.

Aus dem eingeschlossenen Bereich wird ein neues Objekt erstellt, dem der aktuelle Füllungs- und Umrissstil zugewiesen wird. Das neue Objekt wird über den vorhandenen Objekten in der Ebene angezeigt.



Wenn Sie auf eine Stelle außerhalb eines eingeschlossenen Bereichs klicken, wird aus allen Objekten auf der Seite ein neues Objekt erstellt und die Füllungs- und Umrisseigenschaften werden dem neuen Objekt zugewiesen.

Die Umrissbreite wird an der Mitte der Strecke des Objekts ausgerichtet. Da das Hilfsmittel **Intelligente Füllung** statt Umrissen Strecken erkennt, werden breite Umrisse teilweise von dem neuen Objekt verdeckt. Sie können die ursprünglichen Umrisse freilegen, indem Sie die Stapelfolge der Objekte ändern. Weitere Informationen zum Ändern der Stapelfolge von Objekten finden Sie unter “So ändern Sie die Anordnung von Objekten” on page 116.

Mit Füllungen arbeiten

Es gibt einige Aufgaben, die allen Typen von Füllungen gemein sind. Sie können eine Standardfüllungsfarbe wählen, damit jedes Objekt, das Sie einer Zeichnung hinzufügen, dieselbe Füllung erhält. Darüber hinaus können Sie jede beliebige Füllung entfernen, in ein anderes Objekt kopieren oder sie zum Füllen eines Bereichs verwenden, der von einer offenen Kurve umschlossen ist.

So wählen Sie Standardfüllungsfarben aus

1 Klicken Sie auf der Zeichenseite auf einen leeren Bereich, um die Auswahl aller Objekte aufzuheben.

2 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Gleichmäßige Füllung** .

3 Aktivieren Sie im Dialogfeld **Gleichmäßige Füllung** eines oder mehrere der folgenden Kontrollkästchen:
- **Grafik** – Die Standardfüllungsfarbe wird den von Ihnen gezeichneten Formen zugewiesen.
- **Grafiktext** – Die Standardfüllungsfarbe wird dem von Ihnen hinzugefügten Grafiktext zugewiesen.
- **Mengentext** – Die Standardfüllungsfarbe wird dem von Ihnen hinzugefügten Mengentext zugewiesen.

4 Geben Sie alle Einstellungen für Füllmuster an.

So entfernen Sie Füllungen

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf die Schaltfläche **Kein Umriss** ☒.



Weitere Informationen

Weitere Informationen zum Füllen von Objekten finden Sie unter „Objekte füllen“ im Abschnitt „Farben und Füllungen“ in der Hilfe.

Objekten dreidimensionale Effekte hinzufügen



Durch das Hinzufügen von Konturen, Perspektiven, Extrusionen, Abschrägungen und hinterlegten Schatten können Sie Ihren Objekten ein räumliches Aussehen verleihen.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu folgenden Themen:

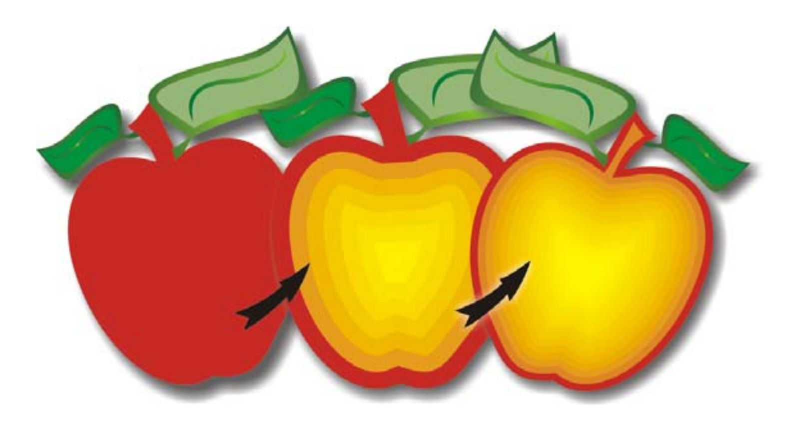
- Objekte mit Konturen versehen
- Objekten Perspektive hinzufügen
- Extrusionen erstellen
- Abschrägungseffekte erstellen
- Hinterlegte Schatten erstellen
- Objekte überblenden

Objekte mit Konturen versehen

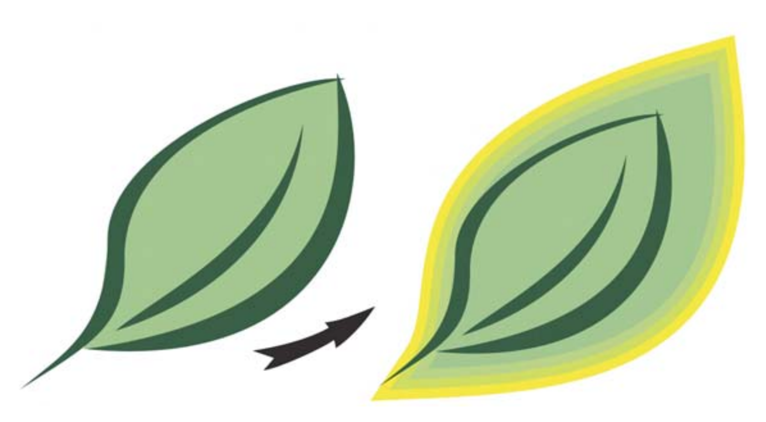
Indem Sie ein Objekt mit einer Kontur versehen, können Sie mehrere konzentrische Linien erstellen, die zum Inneren oder Äußeren des Objekts hin verlaufen. In CorelDRAW können Sie darüber hinaus die Anzahl und den Abstand der Konturlinien festlegen.

Abgesehen von den interessanten räumlichen Effekten können Sie Konturen dazu verwenden, um ausschneidbare Umrisslinien für Ausgabegeräte wie Plotter, Gravurmaschinen und Vinyl-Schneidern zu erhalten.

Nachdem Sie ein Objekt mit einer Kontur versehen haben, können Sie seine Kontureinstellungen in ein anderes Objekt kopieren oder klonen. Sie können zudem die Farbe der Füllung zwischen den Konturlinien und den Konturumrissen selbst ändern. Sie können den Kontureffekt mit einem Farbübergang versehen, in dem eine Farbe in eine andere übergeht. Der Farbübergang kann entlang einer geraden, rechtsläufigen oder linksläufigen Strecke durch das Farbspektrum verlaufen.



Diesem Objekt wurde eine Kontur zur Mitte hin zugewiesen. Die Anzahl und der Abstand der Konturlinien kann geändert werden.



Diesem Objekt wurde eine Außenkontur zugewiesen. Beachten Sie, dass bei einer Außenkontur die Konturlinien von der Außenkante des Objekts projiziert werden.

So versehen Sie ein Objekt mit einer Kontur

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Kontur** .

2 Klicken Sie auf ein Objekt oder eine Objektgruppe und ziehen Sie den Anfangsbearbeitungspunkt zum Mittelpunkt, um eine Kontur an der Innenseite zu erstellen, oder weg vom Mittelpunkt, um eine Kontur zur Außenseite zu erstellen.

3 Legen Sie über den Regler die Anzahl der Konturschritte fest.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Konturlinien dem Mittelpunkt des ausgewählten Objekts hinzufügen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Zur Mitte** .
Legen Sie die Anzahl der Konturlinien fest.	In der Eigenschaftsleiste klicken Sie auf die Schaltfläche **Innen** oder **Außen** und tippen einen Wert in das Feld **Konturschritte** ein.
Geben Sie die Distanz zwischen den Konturlinien an.	Geben Sie im Feld **Konturabstand** in der Eigenschaftsleiste einen Wert ein.
Konturlinienübergang beschleunigen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Objekt- und Farbbeschleunigung** in der Eigenschaftsleiste und stellen Sie den Objektregler ein.



Sie können Konturen erstellen, indem Sie auf **Effekte** ▸ **Kontur** klicken und die gewünschten Einstellungen im **Kontur**-Andockfenster angeben.

So legen Sie Füllungsfarben für Konturobjekte fest

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Kontur** .

2 Wählen Sie ein Konturobjekt aus.

3 Öffnen Sie in der Eigenschaftsleiste die Farbauswahl **Füllfarbe** und klicken Sie auf eine Farbe.

Wenn das Ausgangsobjekt einen Farbverlauf aufweist, wird eine zweite Farbauswahl angezeigt.



Sie können den Farbübergang der Füllungsfarbe beschleunigen, indem Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Objekt- und Farbbeschleunigung** klicken.

Sie können die Farbe im Mittelpunkt der Kontur ändern, indem Sie eine Farbe aus der Farbpalette zum Endbearbeitungspunkt ziehen.

So legen Sie Umrissfarben für Konturobjekte fest

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Kontur** .

2 Wählen Sie ein Konturobjekt aus.

3 Öffnen Sie in der Eigenschaftsleiste die Farbauswahl **Umriss** und klicken Sie auf eine Farbe.

Objekten Perspektive zuweisen

Sie können einen Perspektiveffekt erzeugen, indem Sie eine oder zwei Seiten eines Objekts verkürzen. Durch diesen Effekt entsteht der Eindruck, dass das Objekt in ein oder zwei Richtungen zurückweicht, wodurch eine Einpunkt- bzw. eine Zweipunktperspektive entsteht.

Perspektiveffekte können einzelnen oder gruppierten Objekten hinzugefügt werden. Verknüpften Gruppen (z. B. Konturen, Überblendungen und Extrusionen) und Objekten, die mit dem Hilfsmittel **Künstlerische Medien** erstellt wurden, können ebenfalls Perspektiveffekte zugewiesen werden. Bei Mengentext, Bitmaps oder Symbolen ist dies jedoch nicht möglich.



Die ursprüngliche Grafik (links) mit Einpunktperspektive (Mitte) und Zweipunktperspektive (rechts).

So weisen Sie Perspektiven zu

Aktion

Einpunktperspektive zuweisen	Klicken Sie auf **Effekte** ▸ **Perspektive hinzufügen**. Halten Sie die **Strg-Taste** gedrückt und ziehen Sie einen Knoten.
Zweipunktperspektive zuweisen	Klicken Sie auf **Effekte** ▸ **Perspektive hinzufügen**. Ziehen Sie die Knoten außerhalb des Gitters, um den gewünschten Effekt zuzuweisen.



Wenn Sie die **Strg-Taste** gedrückt halten, beschränken Sie den Bewegungsspielraum des Knotens auf die horizontale oder vertikale Achse, wodurch eine Einpunktperspektive entsteht.



Wenn Sie beim Ziehen die **Strg-Taste** und die **Umschalttaste** gedrückt halten, können Sie gegenüberliegende Knoten um denselben Abstand in die ihnen entgegengesetzte Richtung verschieben.

Extrusionen erstellen

Mit Vektorextrusionen können Sie Objekten ein räumliches Aussehen verleihen. Extrusionen werden erzeugt, indem das Objekt mit vorstehenden Spitzen versehen wird und diese so zusammengeführt werden, dass ein räumlicher Eindruck entsteht. In CorelDRAW können Sie auch Objekten in einer Gruppe eine Vektorextrusion zuweisen.

So erstellen Sie Extrusionen

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Extrusion** .

2 Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste im Listenfeld **Extrusionstyp** einen Extrusionstyp aus.

3 Wählen Sie ein Objekt aus.

4 Legen Sie durch Ziehen der Auswahlbearbeitungspunkte die Richtung und Tiefe der Extrusion fest.

Wenn Sie die Extrusion zurücksetzen möchten, drücken Sie vor dem Loslassen der Maustaste die **Esc-Taste**.

So ändern Sie die Form einer Vektorextrusion

Aktion	Vorgehensweise
Extrusion drehen	Wählen Sie ein extrudiertes Objekt aus. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Extrusion drehen**. Ziehen Sie die Extrusion in die gewünschte Richtung.
Richtung einer Extrusion ändern	Klicken Sie mit dem Hilfsmittel **Extrusion** auf eine Extrusion. Klicken Sie auf den Fluchtpunkt und ziehen Sie ihn in die gewünschte Richtung.
Tiefe einer Extrusion ändern	Klicken Sie mit dem Hilfsmittel **Extrusion** auf eine Extrusion. Ziehen Sie den Regler zwischen den interaktiven Vektorbearbeitungspunkten.
Ecken eines Rechtecks oder Quadrats abrunden	Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Form**. Ziehen Sie einen Eckknoten entlang dem Umriss der Form.

Abschrägungseffekte erstellen

Abschrägungseffekte verleihen Grafik- oder Textobjekten ein räumliches Aussehen, indem sie die Kanten des Objekts abgeschrägt (in einem Winkel abgeschnitten) erscheinen lassen. Abschrägungseffekte können sowohl Schmuck- als auch Skalenfarben (CMYK) aufweisen, wodurch sie sich ideal für das Drucken eignen.

Abschrägungsstile

Sie können unter den folgenden Abschrägungsstilen wählen:

- **Weicher Rand**: Erstellt abgeschrägte Flächen, die an manchen Stellen schattiert erscheinen.
- **Relief**: Lässt ein Objekt als Relief erscheinen.







Von links nach rechts: ein Logo, das Logo mit dem Abschrägungseffekt ***Weicher Rand****, das Logo mit dem Abschrägungseffekt* ***Relief****.*

Abgeschrägte Flächen

Sie können die Intensität des Abschrägungseffekts steuern, indem Sie die Breite der abgeschrägten Fläche festlegen.

Licht und Farbe

Der Abschrägungseffekt lässt ein Objekt wie mit weißem Umgebungs- und Scheinwerferlicht beleuchtet erscheinen. Das Umgebungslicht ist von geringer Intensität und kann nicht geändert werden. Das Scheinwerferlicht ist standardmäßig ebenfalls weiß, Sie können jedoch die Farbe, Intensität und Position ändern. Eine Änderung der Farbe des Scheinwerferlichts wirkt sich auch auf die Farbe der abgeschrägten Flächen aus. Durch eine Änderung der Scheinwerferlichtintensität werden die abgeschrägten Flächen heller oder dunkler. Durch eine Änderung der Position bestimmen Sie, welche abgeschrägten Flächen beleuchtet erscheinen.

Sie können die Position des Scheinwerferlichts ändern, indem Sie seine Richtung und Höhe festlegen. Die Richtung bestimmt, wo sich die Lichtquelle in der Objektebene befindet (beispielsweise links oder rechts vom Objekt). Die Höhe bestimmt, in welcher Höhe sich das Scheinwerferlicht relativ zur Objektebene befindet. So können Sie das Scheinwerferlicht am Horizont (Höhe 0°) oder direkt über dem Objekt (Höhe 90°) positionieren.

Darüber hinaus können Sie die Farbe der abgeschrägten Flächen, die im Schatten liegen, durch Angabe einer Schattenfarbe ändern.

So erstellen Sie einen Abschrägungseffekt mit weichem Rand

1 Wählen Sie ein Objekt aus, das geschlossen ist und dem eine Füllung zugewiesen wurde.

2 Klicken Sie auf **Effekte** ▸ **Abschrägung**.

3 Wählen Sie im Listenfeld **Stil** des Andockfensters **Abschrägung** die Option **Weicher Rand**.

4 Aktivieren Sie eine der folgenden Optionen für den **Abschrägungsabstand**:
- **Zur Mitte**: Ermöglicht das Erstellen von abgeschrägten Flächen, die sich in der Mitte des Objekts treffen.
- **Entfernung**: Ermöglicht das Festlegen der Breite der abgeschrägten Flächen. Geben Sie einen Wert in das Feld **Entfernung** ein.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Farbe der im Schatten liegenden abgeschrägten Flächen ändern	Wählen Sie in der Farbauswahl **Schattenfarbe** eine Farbe aus. Abgeschrägte Flächen erhalten eine Schattierung in der angegebenen Schattenfarbe.
Scheinwerferlichtfarbe auswählen	Wählen Sie in der Farbauswahl **Lichtfarbe** eine Farbe aus.
Intensität des Scheinwerferlichts ändern	Ziehen Sie den Regler **Intensität**.
Position des Scheinwerferlichts festlegen	Wählen Sie die gewünschte Einstellung für die folgenden Regler: • **Richtung** • **Höhe** Die Richtungswerte können zwischen 0° und 360°, die Höhenwerte zwischen 0° und 90° liegen.



Der niedrigste Wert für die Höhe (0°) platziert das Scheinwerferlicht in der Objektebene und der höchste Wert (90°) platziert es direkt über dem Objekt.

So erstellen Sie Reliefeffekte

1 Wählen Sie ein Objekt aus, das geschlossen ist und dem eine Füllung zugewiesen wurde.

2 Klicken Sie auf **Effekte ▸ Abschrägung**.

3 Wählen Sie im Listenfeld **Stil** des Andockfensters **Abschrägung** die Option **Relief**.

4 Geben Sie im Feld **Entfernung** einen niedrigen Wert ein.

5 Verschieben Sie den Regler **Intensität**, um die Intensität des Scheinwerferlichts zu ändern.

6 Verschieben Sie den Regler **Richtung**, um die Richtung des Scheinwerferlichts anzugeben.

7 Klicken Sie auf **Zuweisen**.

Wenn Sie einen deutlicheren Abschrägungseffekt erstellen möchten, geben Sie im Feld **Entfernung** einen höheren Wert ein und weisen dann den Effekt neu zu.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:	
Schattenfarbe auswählen	Wählen Sie in der Farbauswahl **Schattenfarbe** eine Farbe aus.
Scheinwerferlichtfarbe auswählen	Wählen Sie in der Farbauswahl **Lichtfarbe** eine Farbe aus.



Der Abschrägungseffekt **Relief** wird durch das Erstellen von zwei Duplikaten des Objekts erzielt. Die Duplikate werden in entgegengesetzter Richtung versetzt: das eine in Richtung der Lichtquelle und das andere weg von der Lichtquelle. Die Farbe des Duplikats, das in Richtung des Scheinwerferlichts geschoben wird, ist eine Mischung der Scheinwerferlicht- und der Objektfarbe und hängt von der Intensität des Lichtes ab. Die Farbe des Duplikats, das vom Scheinwerferlicht weg platziert wird, ist eine 50 %-ige Überblendung der Schattenfarbe und der Objektfarbe.

Hinterlegte Schatten erstellen

Durch hinterlegte Schatten können Sie das Objekt so aussehen lassen, als wäre es beleuchtet. Dabei können Sie zwischen fünf verschiedenen Perspektiven wählen: flach,

rechts, links, unten und oben. Hinterlegte Schatten können den meisten Objekten bzw. Objektgruppen zugewiesen werden, darunter Grafiktext, Mengentext und Bitmaps.

Beim Zuweisen eines hinterlegten Schattens können Sie dessen Perspektive ändern sowie Eigenschaften wie beispielsweise die Farbe, die Deckkraft, den Grad der Abblendung, den Winkel und den Verlauf festlegen.



Auf ein Objekt angewandter hinterlegter Schatten.

Wenn Sie den hinterlegten Schatten vom Objekt trennen, erhalten Sie eine bessere Kontrolle über den Schatten. Dann können Sie den hinterlegten Schatten zum Beispiel wie eine Transparenz bearbeiten. Weitere Informationen zum Bearbeiten von Transparenzen finden Sie unter “Transparenzen zuweisen” on page 183.

Wie bei Transparenzen können Sie hinterlegten Schatten einen Zusammenführungsmodus zuweisen, um zu steuern, wie die Farbe des hinterlegten Schattens mit der Farbe des darunter liegenden Objekts überblendet wird. Weitere Informationen zu Zusammenführungsmodi finden Sie unter „Zusammenführungsmodi zuweisen“ in der Hilfe.

Darüber hinaus können Sie die Wiedergabeauflösung von hinterlegten Schatten anpassen. Beispielsweise können Sie die Wiedergabeauflösung erhöhen, um das Aussehen eines hinterlegten Schattens zu verbessern. Durch die höhere Auflösung eines hinterlegten Schattens kann jedoch die Dateigröße einer Zeichnung zunehmen.

So fügen Sie hinterlegte Schatten hinzu

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Hinterlegter Schatten** .

2 Klicken Sie auf ein Objekt.

3 Ziehen Sie vom Mittelpunkt oder von der Seite des Objekts, bis der hinterlegte Schatten die gewünschte Größe erreicht hat.

4 Legen Sie über die Eigenschaftsleiste die gewünschten Eigenschaften fest.



Verknüpften Gruppen wie überblendeten, konturierten, abgeschrägten und extrudierten Objekten, mit dem Hilfsmittel **Künstlerische Medien** erstellten Objekten sowie anderen hinterlegten Schatten können keine hinterlegten Schatten zugewiesen werden.

So trennen Sie hinterlegte Schatten von Objekten

1 Wählen Sie den hinterlegten Schatten eines Objekts aus.

2 Klicken Sie auf **Anordnen** ▸ **Kombination Hinterlegter-Schatten-Gruppe aufheben**.

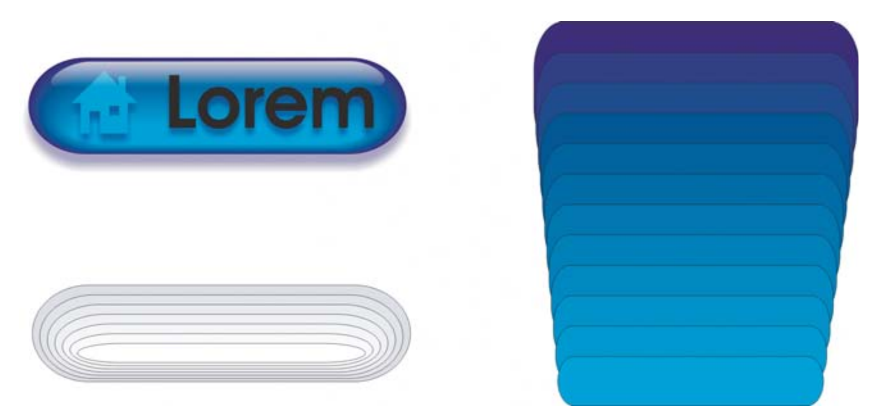
3 Ziehen Sie den Schatten.

Objekte überblenden

In CorelDRAW können Sie Überblendungen wie Geradenüberblendungen, Überblendungen entlang einer Freihandstrecke und zusammengesetzte Überblendungen erstellen. Überblendungen werden gerne benutzt, um realistische Schatten und Glanzlichter bei Objekten zu erzeugen.

Eine Geradenüberblendung führt zu einem allmählichen Übergang in Form und Größe von einem Objekt zu einem anderen. Die Umriss- und Füllungsfarben der Zwischenobjekte durchlaufen eine gerade Strecke durch das Farbspektrum. Die Umrisse der Zwischenobjekte weisen einen allmählichen Übergang zwischen unterschiedlichen Stärken und Formen auf.

Nach dem Erstellen einer Überblendung können Sie deren Einstellungen auf andere Objekte kopieren bzw. klonen. Beim Kopieren der Überblendung übernimmt das Objekt alle zur Überblendung gehörigen Einstellungen außer den Umriss- und Füllungsattributen. Nach dem Klonen einer Überblendung werden alle an der ursprünglichen Überblendung (dem Original) vorgenommenen Änderungen dem Klon zugewiesen.



Mit Geradenüberblendungen können Grafiken mit einem glasartigen Aussehen erstellt werden. Die Rollover-Schaltfläche (links) enthält überblendete Objekte, die einander eng überlappen.

Sie können das Erscheinungsbild der Überblendung ändern, indem Sie Anzahl und Abstand der Zwischenobjekte, den Farbverlauf, die Knoten, denen die Überblendung zugeordnet wird, die Überblendungsstrecke sowie die Start- und Endpunkte von Objekten anpassen. Sie können die Komponenten einer geteilten oder zusammengesetzten Überblendung zu einem einzigen Objekt zusammenlegen.

Sie können Überblendungen auch teilen oder entfernen.

So überblenden Sie Objekte

Aktion	Vorgehensweise
Objekte entlang einer geraden Linie überblenden	Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Überblendung**. Wählen Sie das erste Objekt aus und ziehen Sie zum zweiten Objekt. Wenn Sie die Überblendung zurücksetzen möchten, drücken Sie die **Esc-Taste**, während Sie die Maus ziehen.
Objekt entlang einer Freihandstrecke überblenden	Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Überblendung**. Wählen Sie das erste Objekt aus. Halten Sie die **Alt-Taste** gedrückt und ziehen Sie eine Linie zum zweiten Objekt.

Aktion	**Vorgehensweise**
Überblendung an einer Strecke ausrichten	Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Überblendung**. Klicken Sie auf die Überblendung. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Streckeneigenschaften** in der Eigenschaftsleiste. Klicken Sie auf **Neue Strecke**. Klicken Sie mit dem gekrümmten Pfeil auf die Strecke, an der Sie die Überblendung ausrichten möchten.
Überblendung über eine ganze Strecke dehnen	Wählen Sie eine Überblendung aus, die bereits an einer Strecke ausgerichtet ist. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Verschiedene Überblendoptionen** in der Eigenschaftsleiste und aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Entlang gesamter Strecke überblenden**.
Zusammengesetzte Überblendung erstellen	Ziehen Sie mit dem Hilfsmittel **Überblendung** von einem Objekt zum Start- bzw. Endobjekt einer anderen Überblendung.



Weitere Informationen

Weitere Informationen zum Hinzufügen von dreidimensionalen Effekten zu Objekten erhalten Sie unter „Objekten dreidimensionale Effekte hinzufügen“ im Abschnitt „Spezialeffekte“ in der Hilfe.

Transparenz von Objekten ändern



Sie können einem Objekt eine Transparenz zuweisen, so dass alle dahinter gelegenen Objekte durch das transparente Objekt hindurchscheinen. In CorelDRAW können Sie auch festlegen, wie die Farbe des transparenten Objekts mit der Farbe des darunter liegenden Objekts kombiniert wird.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Transparenzen zuweisen

Transparenzen zuweisen

Wenn Sie einem Objekt eine Transparenz zuweisen, werden die darunter liegenden Objekte teilweise sichtbar. Sie können Transparenzen mit denselben Arten von Füllungen zuweisen wie die, die Sie für Objekte verwenden, d.h. gleichmäßige Füllung, Farbverlauf, Füllmuster und Musterfüllung. Weitere Informationen zu diesen Füllungen finden Sie unter “Objekte füllen” on page 157.

Transparenzen werden in CorelDRAW standardmäßig der Füllung und dem Umriss des Objekts zugewiesen. Falls gewünscht, kann eine Transparenz aber auch nur dem Umriss oder nur der Füllung zugewiesen werden.

Sie können eine Transparenz auch von einem Objekt auf ein anderes kopieren.

Wenn Sie eine Transparenz über einem Objekt „einfrieren“, wird die Objektansicht zusammen mit der Transparenz verschoben.

So weisen Sie gleichmäßige Transparenzen zu

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Transparenz** .

3 Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste aus dem Listenfeld **Transparenztyp** die Option **Gleichmäßig**.

4 Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im Feld **Starttransparenz** einen Wert ein und drücken Sie die **Eingabetaste**.



Wenn Sie auf eine Farbe in der Farbpalette klicken, wird der Transparenz diese Farbe zugewiesen.

So weisen Sie Farbverlaufstransparenzen zu

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Transparenz**.

3 Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste aus dem Listenfeld **Transparenztyp** eine der folgenden Farbverlaufstransparenzen:

- **Linear**
- **Radial**
- **Konisch**
- **Eckig**

4 Positionieren Sie die angezeigten interaktiven Vektorbearbeitungspunkte neu oder richten Sie den Mauszeiger auf die Stelle, an der die Transparenz auf dem Objekt beginnen soll, und ziehen Sie bis zu der Stelle, an der die Transparenz enden soll.

Wenn Sie die Transparenz zurücksetzen möchten, drücken Sie die **Esc-Taste**, bevor Sie die Maustaste loslassen.

5 Geben Sie in der Eigenschaftsleiste einen Wert im Feld **Transparenzmittelpunkt** ein und drücken Sie die **Eingabetaste**.



Sie können eine angepasste Farbverlaufstransparenz erstellen, indem Sie Farben, deren Farbschattierungen in Graustufen konvertiert werden, aus der Farbpalette auf die interaktiven Vektorbearbeitungspunkte des Objekts ziehen.



Weitere Informationen

Weitere Informationen zum Ändern der Transparenz von Objekten erhalten Sie unter „Transparenz von Objekten ändern“ im Abschnitt „Spezialeffekte“ in der Hilfe.

Seiten und Layouttools verwenden



In CorelDRAW können Sie Größe, Ausrichtung, Skalierung und Hintergrund der Zeichenseite festlegen. Mit der benutzerdefinierten Anpassung und Anzeige von Gittern und Hilfslinien können Sie Objekte ganz nach Ihren Wünschen anordnen. Wenn Sie beispielsweise ein Rundschreiben entwerfen, können Sie die Seitenabmessungen festlegen und Hilfslinien zum Positionieren von Spalten und Überschriften verwenden. Beim Erstellen des Layouts für eine Anzeige können Sie die Grafiken und den Text an Hilfslinien ausrichten und die Grafikelemente innerhalb eines Gitters anordnen. Mithilfe von Linealen positionieren Sie Gitter, Hilfslinien und Objekte anhand der von Ihnen festgelegten Skalierungseinheiten. Darüber hinaus können Sie Seiten hinzufügen und löschen.

Die Einstellungen und Hilfsmittel für das Seitenlayout sind vollständig anpassbar und können auch als Standard für andere Zeichnungen verwendet werden.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Seitenlayout festlegen
- Seitenhintergrund wählen
- Seiten hinzufügen, duplizieren, umbenennen und löschen
- Lineale verwenden
- Gitter einrichten
- Hilfslinien einrichten

Seitenlayout festlegen

Sie können die Arbeit an einer Zeichnung beginnen, indem Sie die Einstellungen für Größe, Ausrichtung und Layoutstil festlegen. Die beim Festlegen des Seitenlayouts gewählten Optionen können als Standard für alle neuen Zeichnungen verwendet werden. Sie können die Einstellungen für die Seitengröße und Ausrichtung ändern, um sie für Druckzwecke an die standardmäßigen Papierformateinstellungen anzupassen.

Seitengröße

Es gibt zwei Möglichkeiten, die Seitengröße festzulegen: Sie können eine vordefinierte Seitengröße verwenden oder selbst eine Größe erstellen. Es stehen zahlreiche vordefinierte Seitengrößen zur Auswahl, von Standardpapier und -umschlägen bis hin zu Postern und Webseiten. Wenn keine der vordefinierten Seitengrößen Ihren Anforderungen entspricht, können Sie selbst eine Seitengröße definieren, indem Sie die Abmessungen der Zeichnung angeben.

Sie können benutzerdefinierte Seitengrößen als Voreinstellungen zum späteren Gebrauch sichern. Benutzerdefinierte voreingestellte Seiten, die nicht mehr benötigt werden, können gelöscht werden.

Seitenausrichtung

Die Seite kann im Quer- oder Hochformat ausgerichtet sein. Beim Querformat ist die Breite der Zeichnung größer als ihre Höhe, während die Zeichnung im Hochformat eine größere Höhe als Breite hat. Alle einem Zeichenprojekt hinzugefügten Seiten übernehmen zunächst die aktuelle Ausrichtung. Sie können jedoch einzelnen Seiten im Projekt auch eine andere Ausrichtung zuweisen.

Layoutstile

Wenn Sie den Standardlayoutstil (Ganze Seite) verwenden, wird jede Seite im Dokument als Einzelseite betrachtet und auf ein eigenes Blatt gedruckt. Sie können auch Layoutstile für mehrseitige Publikationen wie Prospekte und Broschüren wählen. Bei den Layoutstilen für mehrseitige Dokumente (Buch, Heft, Klappkarte, Faltkarte horizontal, Faltkarte vertikal und Leporello) wird die Seitengröße in zwei oder mehr gleich große Teilabschnitte aufgeteilt. Jeder Abschnitt wird als eigene Seite angesehen. Der Vorteil bei der Arbeit mit separaten Teilabschnitten liegt darin, dass Sie jeden Abschnitt in senkrechter Ausrichtung und entsprechend der Seitenfolge bearbeiten können, unabhängig vom Layout, das zum Druck des Dokuments erforderlich ist. Wenn Ihr Dokument druckbereit ist, ordnet CorelDRAW die Seiten automatisch in der für den Druck und das Binden erforderlichen Reihenfolge an.

So legen Sie die Seitengröße und -ausrichtung fest

1 Klicken Sie auf **Layout** ▸ **Seite einrichten**.

Die Seite **Bemaßung** des Dialogfelds **Optionen** wird angezeigt.

2 Führen Sie eine der folgenden Aufgaben durch:

Aktion	Vorgehensweise
Vordefinierte Seitengröße wählen	Wählen Sie im Listenfeld **Papier** einen Papiertyp aus.
So passen Sie die Seitengröße und -ausrichtung an die Druckereinstellungen an	Klicken Sie auf **Get page size from printer**.
Seitengröße anpassen	Geben Sie die gewünschten Werte in die Felder **Breite** und **Höhe** ein.
Seitenausrichtung festlegen	Aktivieren Sie die Option **Querformat** oder **Hochformat**.
Seitengröße und -ausrichtung für eine einzelne Seite in einem mehrseitigen Dokument festlegen	Achten Sie darauf, dass die Seite, die Sie ändern wollen, im Zeichenfenster angezeigt wird, wählen Sie eine Seitengröße und -ausrichtung, und aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Apply changes to current page only**.

Benutzerdefinierte voreingestellte Seitengrößen hinzufügen und löschen

1 Klicken Sie auf **Layout** ▸ **Seite einrichten**.

2 Führen Sie eine der folgenden Aufgaben durch:

Aktion	Vorgehensweise
Vordefinierte Seitengröße hinzufügen	Geben Sie eine benutzerdefinierte Seitengröße an und klicken Sie auf **Seitengröße speichern**. Die vordefinierte Seitengröße wird im Listenfeld **Papier** angezeigt.
Vordefinierte Seitengröße löschen	Wählen Sie im Listenfeld **Papier**einen Papiertyp aus und klicken Sie auf **Seitengröße löschen**.

Seitenhintergrund wählen

Sie können Farbe und Typ des Hintergrunds für eine Zeichnung festlegen. So können Sie beispielsweise eine Volltonfarbe wählen, wenn Sie einen gleichmäßigen Hintergrund wünschen.

So verwenden Sie Volltonfarben als Hintergrund

1 Klicken Sie auf **Layout** ▸ **Seitenhintergrund**.

2 Aktivieren Sie das Optionsfeld **Vollton**.

3 Öffnen Sie die **Farbauswahl** und klicken Sie auf eine Farbe.

Seiten hinzufügen, duplizieren, umbenennen und löschen

Mit CorelDRAW können Sie einer Zeichnung Seiten hinzufügen oder vorhandene Seiten duplizieren. Sie können Seiten auch umbenennen und eine einzelne Seite oder eine ganze Reihe von Seiten löschen. Sie können auch Objekte von einer Seite auf eine andere verschieben.

Beim Duplizieren einer Seite können Sie entweder die Ebenenstruktur der Seite oder die kompletten Ebenen samt aller darin enthaltenen Objekte kopieren. Weitere Informationen zu Ebenen finden Sie unter “Mit Ebenen arbeiten” on page 213.

Mithilfe der Seitensortierungs-Ansicht können Sie Seiten verwalten und gleichzeitig die Seiteninhalte anzeigen. In der Seitensortierungs-Ansicht können Sie die Reihenfolge der Seiten ändern sowie Seiten kopieren, hinzufügen, umbenennen und löschen.

So fügen Sie Seiten hinzu

1 Klicken Sie auf **Layout** ▸ **Seite einfügen**.

2 Geben Sie im Feld **Seiten einfügen** an, wie viele Seiten Sie hinzufügen möchten.

3 Aktivieren Sie eine der folgenden Optionen:
- **Vor**
- **Nach**

Wenn Sie eine neue Seite vor oder nach einer Seite einfügen möchten, die nicht die aktuelle Seite ist, geben Sie die gewünschte Seitenzahl in das Feld **Seite** ein.



Sofern Sie sich auf der ersten oder letzten Seite befinden, können Sie durch Klicken auf die Schaltfläche **Seite hinzufügen** (Plus-Zeichen) unten im Dokumentfenster eine Seite hinzufügen.

Sie können die Position einer neuen Seite auch festlegen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf eine Seitenregisterkarte im Dokumentfenster klicken und anschließend **Seite nachher einfügen** bzw. **Seite vorher einfügen** wählen.

So duplizieren Sie eine Seite

1 Klicken Sie im Andockfenster **Objekt-Manager** auf den Namen der Seite, die Sie duplizieren wollen.

Wenn der **Objekt-Manager** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Extras** ▸ **Objekt-Manager**.

2 Klicken Sie auf **Layout** ▸ **Seite duplizieren**.

3 Aktivieren Sie im Bereich **Neue Seite einfügen** des Dialogfelds **Seite duplizieren** eine der folgenden Optionen:
- **Vor der ausgewählten Seite**
- **Nach der ausgewählten Seite**

4 Aktivieren Sie unten im Dialogfeld eine der folgenden Optionen:
- **Copy layer(s) only** – ermöglicht Ihnen das Duplizieren der Ebenenstruktur, ohne dabei die Inhalte der Ebenen zu kopieren
- **Copy layer(s) and their contents** – ermöglicht Ihnen das Duplizieren der Ebenen und aller ihrer Inhalte



Durch Anklicken eines Namens mit der rechten Maustaste und Auswahl von **Seite duplizieren** können Sie auch eine Seite duplizieren.

So benennen Sie Seiten um

1 Klicken Sie auf **Layout** ▸ **Seite umbenennen**.

2 Geben Sie den Namen der Seite in das Feld **Name der Seite** ein.

So löschen Sie Seiten

1 Klicken Sie auf **Layout** ▸ **Seite löschen**.

2 Geben Sie im Feld **Seite löschen** die Nummer der zu löschenden Seite ein.



Sie können einen Bereich von Seiten löschen, indem Sie das Kontrollkästchen **Bis Seite** aktivieren und die Nummer der letzten Seite in das Feld **Bis Seite** eingeben.

So ändern Sie die Reihenfolge von Seiten

- Ziehen Sie die Seitenregisterkarten im Dokument-Navigator unten im Zeichenfenster an die gewünschte Position.

So verschieben Sie Objekte auf eine andere Seite

1 Ziehen Sie das Objekt über die Registerkarte mit der Seitenzahl der Zielseite (unten im Dokumentfenster).

Die Zielseite wird im Dokumentfenster angezeigt.

2 Lassen Sie die Maustaste los und ziehen Sie das Objekt auf die Seite, um es zu positionieren.

Lineale verwenden

Anhand der Lineale, die standardmäßig im Zeichenfenster angezeigt werden, können Objekte gezeichnet, in der Größe geändert und exakt ausgerichtet werden. Sie können die Lineale ausblenden oder an eine andere Position im Zeichenfenster verschieben. Die Linealeinstellungen können an Ihre jeweiligen Anforderungen angepasst werden. So können Sie den Linealursprung einstellen, eine Maßeinheit wählen und festlegen, wie viele Unterteilungen zwischen den Einheitenmarkierungen angezeigt werden.

Standardmäßig weist CorelDRAW die für die Lineale verwendete Maßeinheit auch der Duplikatentfernung und der Option Schrittweite zu. Sie können die Standardeinstellungen ändern und unterschiedliche Maßeinheiten für diese und andere Einstellungen festlegen. Weitere Informationen zum schrittweisen Verschieben finden Sie unter“Objekte positionieren” on page 106.

So blenden Sie die Lineale ein bzw. aus

- Klicken Sie auf **Ansicht** ▸ **Lineale**.

Ein Häkchen neben dem Menübefehl **Lineale** gibt an, dass die Lineale angezeigt werden.

So verschieben Sie Lineale

- Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und ziehen Sie das Lineal an eine neue Position im Zeichenfenster.

Gitter einrichten

Das Gitter besteht aus gestrichelten oder gepunkteten Linien, die sich im rechten Winkel schneiden. Mit dem Gitter können Sie Objekte im Zeichenfenster präzise ausrichten und anordnen. Sie können den Abstand zwischen den Gitterlinien oder -punkten festlegen, indem Sie die Rasterweite oder den Abstand angeben. Die Rasterweite entspricht der Anzahl von Linien oder Punkten, die zwischen den horizontalen bzw. vertikalen Einheiten angezeigt werden. Der Abstand ist die genaue Entfernung zwischen den einzelnen Linien oder Punkten. Hohe Rasterweitenwerte oder niedrige Abstandswerte können zu genauerem Ausrichten und Positionieren von Objekten beitragen.

Sie können Objekte automatisch am Gitter ausrichten, so dass sie beim Verschieben der Objekte von einer Gitterlinie zur nächsten springen.

So blenden Sie das Gitter ein bzw. aus

- Klicken Sie auf **Ansicht** ▸ **Gitter**.

  Ein Häkchen neben dem Befehl **Gitter** gibt an, dass das Gitter angezeigt wird.

So legen Sie den Abstand zwischen Gitterlinien fest

1. Klicken Sie auf **Ansicht** ▸ **Einrichten** ▸ **Gitter und Lineal einrichten**.
2. Aktivieren Sie eine der folgenden Optionen:
   - **Rasterweite** – Legt den Abstand zwischen den Gitterlinien als Anzahl von Linien pro Maßeinheit fest.
   - **Abstand** – Legt den Gitterabstand als Entfernung zwischen den einzelnen Gitterlinien fest.
3. Geben Sie Werte in die folgenden Felder ein:
   - **Horizontal**
   - **Vertikal**



Für den Abstand der Gitterlinien wird dieselbe Maßeinheit wie für die Lineale verwendet. Weitere Informationen zu den Linealeinstellungen finden Sie in der Hilfe unter „So passen Sie die Linealeinstellungen an“.

So richten Sie Objekte automatisch am Gitter aus

1 Klicken Sie auf **Ansicht** ▸ **An Gitter ausrichten**.

2 Verschieben Sie die Objekte mit dem Hilfsmittel **Auswahl** .

Hilfslinien einrichten

Hilfslinien können überall im Zeichenfenster eingesetzt werden, um die Platzierung eines Objekts zu vereinfachen. In einigen Anwendungen werden Hilfslinien auch als „Guides“ bezeichnet.

Es gibt drei Typen von Hilfslinien: horizontale, vertikale und diagonale. Standardmäßig zeigt die Anwendung Hilfslinien an, die dem Zeichenfenster hinzugefügt werden können. Sie können sie jedoch jederzeit ausblenden. Darüber hinaus können Sie auch Objekte als Hilfslinien verwenden.

Sie können können Hilfslinien für einzelne Seiten oder für das gesamte Dokument festlegen. Weitere Informationen über lokale und Master-Hilfslinien finden Sie unter “Lokale Ebenen und Hauptebenen” on page 213.

Hilfslinien können überall eingefügt werden, Sie können jedoch auch voreingestellte Hilfslinien verwenden. Es gibt zwei Arten vordefinierter Hilfslinien: Corel-Voreinstellungen und benutzerdefinierte Voreinstellungen. Beispiele für Corel-Voreinstellungen sind die Hilfslinien, die standardmäßig an den Seitenrändern und an den Spaltenrändern mehrspaltiger Rundschreiben angezeigt werden. Benutzerdefinierte Voreinstellungen sind Hilfslinien, deren Position Sie selbst festlegen. Sie können beispielsweise voreingestellte Hilfslinien hinzufügen, die die Ränder in einem von Ihnen gewählten Abstand zum Seitenrand anzeigen oder ein Spaltenlayout bzw. ein Gitter definieren. Sie können hinzugefügte Hilfslinien auswählen, verschieben, drehen, fixieren, andersfarbig darstellen oder löschen.

Sie können Objekte automatisch an den Hilfslinien ausrichten, so dass ein Objekt, das verschoben wird, nur zentriert auf der Hilfslinie oder an einer der beiden Seiten der Hilfslinie abgelegt werden kann.

Hilfslinien verwenden die für die Lineale gewählte Maßeinheit. Weitere Informationen zu den Linealeinstellungen finden Sie in der Hilfe unter „So passen Sie die Linealeinstellungen an".



Hilfslinien können im Zeichenfenster eingefügt werden, um die Platzierung eines Objekts zu vereinfachen.

So zeigen Sie Hilfslinien an oder blenden sie aus

- Klicken Sie auf **Ansicht** ▸ **Hilfslinien**.

  Ein Häkchen neben dem Befehl **Hilfslinien** gibt an, dass die Hilfslinien angezeigt werden.

So fügen Sie horizontale oder vertikale Hilfslinien hinzu

1 Klicken Sie auf **Ansicht** ▸ **Einrichten** ▸ **Hilfslinien einrichten**.

2 Klicken Sie in der Liste der Kategorien auf eine der folgenden Optionen:
- **Horizontal**
- **Vertikal**

3 Legen Sie die gewünschten Hilfslinieneinstellungen fest.

4 Klicken Sie auf **Hinzufügen**.



Sie können eine Hilfslinie auch hinzufügen, indem Sie sie mit der Maus vom horizontalen oder vertikalen Lineal in das Zeichenfenster ziehen.

So verwenden Sie Objekte als Hilfslinien

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Objekt-Manager**.

2 Klicken Sie im Andockfenster **Objekt-Manager** die Ebene **Hilfslinien** auf der Seite, die Sie möchten.

3 Ziehen und positionieren Sie auf das Objekt, das als Hilfslinie dienen soll.

So legen Sie die Hilfslinien für das gesamte Dokument fest

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Objekt-Manager**.

2 Klicken Sie im Andockfenster **Objekt-Manager** die Ebene **Hilfslinien** auf der **Master-Seite**.

3 Fügen Sie im Zeichenfenster die gewünschten Hilfslinien hinzu.



Die Hilfslinien, die Sie auf der Ebene **Hilfslinien** der **Master-Seite** einrichten, werden auf allen Seiten des Dokuments angezeigt. Diese Hilfslinien erscheinen zusätzlich zu allen Hilfslinien, die Sie für einzelne Seite einrichten.

So ändern Sie Hilfslinien

Aktion	Vorgehensweise
Einzelne Hilfslinie auswählen	Klicken Sie mit dem Hilfsmittel **Auswahl** auf die Hilfslinie.
Alle Hilfslinien für eine Seite auswählen	Klicken Sie auf **Bearbeiten** ▸ **Alles auswählen** ▸ **Hilfslinien**. Lokale und Master-Hilfslinien sind ausgewählt.
Hilfslinie verschieben	Ziehen Sie die Hilfslinie im Zeichenfenster an eine neue Position.
Hilfslinie drehen	Klicken Sie zweimal mit dem Hilfsmittel **Auswahl** auf die Hilfslinie und drehen Sie sie mithilfe der Neigungsbearbeitungspunkte.
Hilfslinie sperren	Wählen Sie die Hilfslinie mit dem Hilfsmittel **Auswahl** aus und klicken Sie dann auf **Anordnen** ▸ **Objekt sperren**.

Aktion	Vorgehensweise
Hilfslinie freigeben	Wählen Sie die Hilfslinie mit dem Hilfsmittel **Auswahl** aus und klicken Sie dann auf **Anordnen** ▸ **Objekt freigeben**.
Hilfslinie löschen	Wählen Sie die Hilfslinie mit dem Hilfsmittel **Auswahl** aus und drücken Sie die Taste **Entf**.
Voreingestellte Hilfslinie löschen	Klicken Sie auf **Ansicht** ▸ **Einrichten** ▸ **Hilfslinien einrichten** und wählen Sie in der Kategorienliste den Eintrag **Voreinstellungen**. Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen neben der voreingestellten Hilfslinie, die Sie löschen möchten.

So richten Sie Objekte automatisch an den Hilfslinien aus

1 Klicken Sie auf **Ansicht** ▸ **An Hilfslinien ausrichten.**

2 Ziehen Sie das Objekt auf die Hilfslinie.

Soll der Mittelpunkt des Objekts an einer Hilfslinie ausgerichtet werden, wählen Sie das Objekt aus und ziehen Sie es über die Hilfslinie, bis sein Drehmittelpunkt an der Hilfslinie ausgerichtet wird.



Weitere Informationen

Weitere Informationen zu den Hilfsmitteln für Seiten und Layout finden Sie unter „Seiten und Layouttools verwenden“ im Abschnitt „Seiten und Layout“ in der Hilfe.



Mit Tabellen arbeiten

Eine Tabelle bietet Ihnen die Möglichkeit, Ihren Text oder auch Ihre Bilder in einer Zeichnung in einem strukturierten Layout zu präsentieren. Sie können eine Tabelle zeichnen oder auch aus einem Mengentext eine Tabelle erstellen. Schnell und einfach lässt sich zudem die Darstellung einer Tabelle Ihren Wünschen anpassen, indem Sie die Tabelleneigenschaften und Formatierungseinstellungen entsprechend ändern. Darüber hinaus haben Sie viele Möglichkeiten, Tabellen zu bearbeiten, da Tabellen Objekte darstellen. Außerdem können Sie Tabellen aus einer Textdatei bzw. einem Tabellenblatt importieren.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Zeichnungen Tabellen hinzufügen
- Tabellenkomponenten auswählen, verschieben und navigieren in einzelnen Tabellenkomponenten
- Tabellenzeilen und -spalten einfügen und löschen
- Größe von Tabellenzellen, -zeilen und -spalten ändern
- Tabellen und Zellen formatieren
- Mit Text in Tabellen arbeiten
- Tabellen in Text umwandeln
- Tabellen und Zellen verbinden und teilen
- Tabellen als Objekte bearbeiten
- Bilder, Grafiken und Hintergründe zu Tabellen hinzufügen
- Tabellen in Zeichnungen importieren

Tabellen zu Zeichnungen hinzufügen

Mit bzw. in CorelDRAW können Sie einer Zeichnung eine Tabelle hinzufügen, wodurch ein strukturiertes Layout bzgl. Text und Bildern entsteht. Sie können eine Tabelle zeichnen oder auch aus einem vorhandenen Text erstellen.



Eine Tabelle ermöglicht Ihnen das Erstellen eines strukturierten Layouts für Text und Grafikelemente.

So fügen Sie Zeichnungen Tabellen hinzu

1 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Tabelle**.

2 Geben Sie die gewünschten Werte in die Kästchen **Zeilen- und Spaltenanzahl in der Tabelle** in der Eigenschaftsleiste ein.

Der im oberen Bereich eingegebene Wert bestimmt die Anzahl der Zeilen; der im unteren Bereich eingegebene Wert bestimmt die Anzahl der Spalten.

3 Ziehen Sie die Maus diagonal über die Zeichenseite, um die Tabelle zu erstellen.



Sie können eine Tabelle auch dadurch erstellen, dass Sie auf **Tabelle ▸ Neue Tabelle erstellen** klicken und dann die jeweils gewünschten Werte in die Kästchen **Zeilen, Spalten**, **Höhe** und **Breite** im Dialogfeld **Neue Tabelle erstellen** eingeben.

So erstellen Sie aus Text eine Tabelle

1 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Auswahl**.

2 Wählen Sie den Text aus, den Sie in eine Tabelle umwandeln möchten.

3 Klicken Sie auf **Tabelle ▸ Text in Tabelle konvertieren**.

4 Im Bereich **Spalten unter Verwendung des folgenden Trennzeichens erstellen** wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
- **Kommas**: Erstellt eine Spalte mit einem Komma und eine Zeile mit einer Absatzmarke.
- **Tabulatoren**: Erstellt eine Spalte mit einem Tabulator und eine Zeile mit einer Absatzmarke.
- **Absätze**: Erstellt eine Spalte mit einer Absatzmarke.
- **Benutzerdefiniert**: Erstellt eine Spalte mit einer bestimmten Markierung und eine Zeile mit einer Absatzmarke.

Bei aktivierter Option **Benutzerdefiniert** müssen Sie ein Zeichen im Kästchen **Benutzerdefiniert** eingeben.



Machen Sie keine Angabe im Kästchen **Benutzerdefiniert**, wird eine Tabelle mit nur einer Spalte erstellt und ein jeder Absatz im jeweiligen Text stellt eine - neue - Zeile in der Tabelle dar.

Darüber hinaus können Sie aber auch Tabellen in Text umwandeln. Weitere Informationen finden Sie unter “So wandeln Sie eine Tabelle in Text um” on page 208.

Tabellenkomponenten auswählen, verschieben und navigieren in einzelnen Tabellenkomponenten

Sie müssen zunächst eine Tabelle, Tabellenzeilen bzw. -spalten oder auch -zellen auswählen, bevor Sie Zeilen bzw. Spalten einfügen, die Rahmeneigenschaften von Tabellen ändern, eine Hintergrundfarbfüllung hinzufügen oder andere Tabelleneigenschaften ändern können. Sie können dann auch Zeilen und Spalten innerhalb der jeweils ausgewählten Tabellen verschieben. Darüber hinaus können Sie auch eine Zeile oder Spalte von einer Tabelle in eine andere kopieren bzw. ausschneiden und einfügen. Außerdem können Sie beim Bearbeiten des Textes einer Zelle von der einer Tabellenzelle mit der nächsten fortfahren sowie die Tabulator-Reihenfolge in der Hinsicht entsprechend festlegen.

So wählen Sie eine Tabelle, Zeile bzw. Spalte aus

1 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Tabelle** und dann auf eine Tabelle.

2 Führen Sie eine der folgenden Aufgaben durch:

Aktion	Vorgehensweise
Tabelle auswählen	Klicken Sie auf **Tabelle** ▸ **Auswählen** ▸ **Tabelle**.
Zeile in einer Tabelle auswählen	Klicken Sie hierfür in eine Zeile und dann auf **Tabelle** ▸ **Auswählen** ▸ **Zeile**.
Spalte in einer Tabelle auswählen	Klicken Sie hierfür in eine Spalte und dann auf **Tabelle** ▸ **Auswählen** ▸ **Spalte**.
Alle Tabelleninhalte auswählen	Mit ausgewähltem Hilfsmittel **Tabelle** zeigen Sie mit dem Mauszeiger auf die jeweilige Tabelle bzw. auf die Tabellenecke links oben, bis ein diagonaler Pfeil angezeigt wird, und klicken dann.
Tastaturbefehl zum Auswählen von Tabellen einsetzen	Haben Sie bei ausgewähltem Hilfsmittel **Tabelle** und mit dem Mauszeiger eine Zelle ausgewählt, drücken Sie folgende Tastenkombination auf der Tastatur: **Strg-Taste + A + A**.
Zeile durch Anklicken innerhalb einer Tabelle auswählen	Bei ausgewähltem Hilfsmittel **Tabelle** bewegen Sie dafür den Mauszeiger auf den Tabellenrahmen links neben der Tabellenzeile, die Sie auswählen möchten. Wird Ihnen ein horizontaler Pfeil angezeigt, klicken Sie auf den Rahmen, um die gewünschte Zeile auszuwählen.
Spalte durch Anklicken innerhalb einer Tabelle auswählen	Bei ausgewähltem Hilfsmittel **Tabelle** bewegen Sie den Mauszeiger auf den Tabellenrahmen über die jeweilige Tabellenspalte, die Sie auswählen möchten. Wird Ihnen ein vertikaler Pfeil angezeigt, klicken Sie auf den Rahmen, um die Spalte auszuwählen.

So wählen Sie eine Tabellenzelle aus

1 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Tabelle** und dann auf eine Tabelle.

2 Klicken Sie dann in eine Zelle und dann auf **Tabelle ▸ Auswählen ▸ Zelle**.



Sie können eine Zelle auch über das Hilfsmittel **Form** auswählen oder durch Einfügen das Mauszeiger (bei ausgewähltem Hilfsmittel **Tabelle**) in einer Zelle und Drücken der Tastenkombination **Strg-Taste + A**.

So verschieben Sie eine Tabellenzeile bzw. -spalte

1 Wählen Sie hierfür zunächst die Zeile bzw. Spalte aus, die Sie verschieben wollen.

2 Ziehen Sie Ihre jeweilige Auswahl dann an den gewünschten Platz in der Tabelle.

So verschieben Sie eine Zeile von einer Tabelle in eine andere

1 Wählen Sie hierfür zunächst die Zeile aus, die Sie aus der einen Tabelle ausschneiden und in eine andere Tabelle einfügen wollen.

2 Klicken Sie auf **Bearbeiten ▸ Ausschneiden**.

3 Wählen Sie dann eine Zeile in der anderen Tabelle aus.

4 Klicken Sie auf **Bearbeiten ▸ Einfügen**.

5 Aktivieren Sie eine der folgenden Optionen:
- **Ausgewählte Zeile ersetzen**
- **Über der ausgewählten Zeile einfügen**
- **Unter der ausgewählten Zeile einfügen**

So verschieben Sie eine Spalte von einer Tabelle in eine andere

1 Wählen Sie hierfür zunächst die Spalte aus, die Sie aus der einen Tabelle ausschneiden und in eine andere Tabelle einfügen wollen.

2 Klicken Sie auf **Bearbeiten ▸ Ausschneiden**.

3 Wählen Sie dann eine Spalte in der anderen Tabelle aus.

4 Klicken Sie auf **Bearbeiten ▸ Einfügen**.

5 Aktivieren Sie eine der folgenden Optionen:
- **Ausgewählte Spalte ersetzen**
- **Links von ausgewählter Spalte einfügen**
- **Rechts von ausgewählter Spalte einfügen**

So bewegen Sie sich in Tabellen von einer Zelle zur nächsten

- Drücken Sie bei ausgewähltem Hilfsmittel **Tabelle** in einer Zelle die **Tabulator- bzw. Tabstopptaste**.

  Sollten Sie die **Tabulator- bzw. Tabstopptaste** zum ersten Mal in einer Tabelle verwenden, so wissen Sie wahrscheinlich - noch - nicht, dass Sie nun eine Option der Tabulatorreihenfolge im entsprechenden Listenfeld **Tabulatorreihenfolge** auswählen müssen.



Sie können mithilfe der Tabulator- bzw. Tabstopptaste nur dann von einer Zelle zur nächsten bewegen können, wenn die entsprechende Option **Nächste Zelle** aktiviert ist; sehen Sie dafür ggf. im Dialogfeld **Optionen für Tabulatortaste** nach.

So ändern Sie die Tabulatorreihenfolge

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.

2 Klicken Sie auf **Arbeitsbereich** und dann in der Kategorienliste auf **Hilfsmittel** auf **Hilfsmittel 'Tabelle'**.

3 Aktivieren Sie die Option **Nächste Zelle**.

4 Wählen Sie im Listenfeld **Tabulatorreihenfolge** eine der folgenden Optionen aus:
- **Links nach rechts, oben nach unten**
- **Rechts nach links, oben nach unten**



Sie können auch einstellen, dass die Tabulator- bzw. Tabstopptaste ein Tabulatorzeichen im Tabellentext einfügt; aktivieren Sie hierfür die Option **Tabulatorzeichen in den Text einfügen**.

Tabellenzeilen und -spalten einfügen und löschen

Genauso wie Sie Zeilen und Spalten in eine Tabelle einfügen können, können Sie diese auch - wieder - löschen.

So fügen Sie eine Tabellenzeile ein

1 Wählen Sie eine Zeile in einer Tabelle aus.

2 Führen Sie eine der folgenden Aufgaben durch:

Aktion	Vorgehensweise
Zeile über der ausgewählten Zeile einfügen	Klicken Sie auf **Tabelle** ▶ **Einfügen** ▶ **Zeile oberhalb**.
Zeile unter der ausgewählten Zeile einfügen	Klicken Sie auf **Tabelle** ▶ **Einfügen** ▶ **Zeile unterhalb**.
Mehrere Zeilen über der ausgewählten Zeile einfügen	Klicken Sie auf **Tabelle** ▶ **Einfügen** ▶ **Zeilen einfügen**; geben Sie dann den gewünschten Wert im Feld **Zeilenanzahl** ein und aktivieren Sie die Option **Über der Auswahl**.
Mehrere Zeilen unter der ausgewählten Zeile einfügen	Klicken Sie auf **Tabelle** ▶ **Einfügen** ▶ **Zeilen einfügen**; geben Sie dann den gewünschten Wert im Feld **Zeilenanzahl** ein und aktivieren Sie die Option **Unter der Auswahl**.



Verwenden Sie den Befehl **Zeilen oberhalb** bzw. den Befehl **Zeilen unterhalb** aus dem Menü **Tabelle** ▶ **Einfügen**, richtet sich die Anzahl der eingefügten Zeilen nach der Anzahl der Zeilen, die Sie ausgewählt haben. Haben Sie beispielsweise zwei Zeilen ausgewählt, werden zwei Zeilen in die Tabelle eingefügt.

So fügen Sie eine Tabellenspalte ein

1 Wählen Sie eine Spalte aus.

2 Führen Sie eine der folgenden Aufgaben durch:

Aktion	Vorgehensweise
Spalte links neben der ausgewählten Spalte einfügen	Klicken Sie auf **Tabelle** ▶ **Einfügen** ▶ **Spalte links**.
Spalte rechts neben der ausgewählten Spalte einfügen	Klicken Sie auf **Tabelle** ▶ **Einfügen** ▶ **Spalte rechts**.

Aktion	Vorgehensweise
Mehrere Spalten links neben der ausgewählten Spalte einfügen	Klicken Sie auf **Tabelle** ▶ **Einfügen** ▶ **Spalten einfügen**; geben Sie dann den gewünschten Wert im Feld **Spaltenanzahl** ein und aktivieren Sie die Option **Links von Auswahl**.
Mehrere Spalten rechts neben der ausgewählten Spalte einfügen	Klicken Sie auf **Tabelle** ▶ **Einfügen** ▶ **Spalten einfügen**; geben Sie dann den gewünschten Wert im Feld **Spaltenanzahl** ein und aktivieren Sie die Option **Rechts von Auswahl**.



Verwenden Sie den Befehl **Spalte links** bzw. den Befehl **Spalte rechts** aus dem Menü **Tabelle** ▶ **Einfügen**, richtet sich die Anzahl der eingefügten Spalten nach der Anzahl der Spalten, die Sie ausgewählt haben. Haben Sie beispielsweise zwei Spalten ausgewählt, werden zwei Spalten in die Tabelle eingefügt.

So löschen Sie eine Zeile bzw. Spalte aus einer Tabelle

1 Wählen Sie hierfür zunächst die Zeile bzw. Spalte aus, die Sie löschen wollen.

2 Führen Sie eine der folgenden Aufgaben durch:

Aktion	Vorgehensweise
Zeile löschen	Klicken Sie auf **Tabelle** ▶ **Löschen** ▶ **Zeile**.
Spalte löschen	Klicken Sie auf **Tabelle** ▶ **Löschen** ▶ **Spalte**.

Größe von Tabellenzellen, -zeilen und -spalten ändern

Sie können die Größe von Zellen, Zeilen und Spalten einer Tabelle, wie jeweils gewünscht, ändern. Außerdem können Sie die geänderte Größe einer Zeile oder Spalte auf alle Zeilen bzw. Spalten einer Tabelle übertragen lassen, so dass sie alle gleich groß sind.

So ändern Sie die Größe einer Zelle, Zeile bzw. Spalte in einer Tabelle

1 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Tabelle** und dann auf die Tabelle.

2 Wählen Sie die Zelle, Zeile bzw. Spalte aus, deren Größe Sie ändern möchten.

3 Geben Sie Werte in die folgenden Felder der Eigenschaftsleiste ein:
- **Breite**
- **Höhe**

So verteilen Sie Zeilen und Spalten in einer Tabelle gleichmäßig

1 Wählen Sie hierfür zunächst die Zellen in der Tabelle aus, die Sie gleichmäßig verteilen wollen.

2 Führen Sie eine der folgenden Aufgaben durch:

Aktion	Vorgehensweise
Höhe aller ausgewählter Zeilen angleichen	Klicken Sie auf **Tabelle** ▶ **Verteilen** ▶ **Zeilen gleichmäßig verteilen**.
Breite aller ausgewählter Spalten angleichen	Klicken Sie auf **Tabelle** ▶ **Verteilen** ▶ **Spalten gleichmäßig verteilen**.

Tabellen und Zellen formatieren

Schnell und einfach lässt sich die Darstellung einer Tabelle Ihren Wünschen anpassen, indem Sie die Tabellen- und Zellränder entsprechend ändern. So können Sie beispielsweise die Breite der Tabellenränder ändern oder auch mit einer Farbe versehen.

Darüber hinaus können Sie auch die Zellenränder einer Tabelle sowie den Zellränderabstand ändern. Über die Zellenränder können Sie den Abstand zwischen Zellenrändern und dem Text in den jeweiligen Zellen vergrößern. Standardmäßig überlappen die Zellenränder einer Tabelle und erzeugen so ein Gitter. Sie können aber den Abstand der Zellenränder vergrößern, um die jeweiligen Ränder mehr von einander abzugrenzen und abzuheben. Die jeweiligen Zellen bilden dann kein Gitter, sondern werden als einzelne Felder bzw. Kästchen („Geteilte Zellränder“) angezeigt.

So ändern Sie Tabellen- und Zellenränder

1 Wählen Sie die Tabelle bzw. den Bereich in einer Tabelle aus, den Sie bearbeiten wollen.

Ein Bereich in einer Tabelle kann aus nur einer Zelle, mehreren Zellen, Reihen, Spalten oder der ganzen Tabelle bestehen.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste **Rahmen** und wählen Sie die Ränder aus, die Sie bearbeiten wollen.

3 Führen Sie eine der folgenden Aufgaben durch:

Aktion	Vorgehensweise
Rahmenstärke ändern	Wählen Sie in der Eigenschaftsliste im Listenfeld **Breite** die gewünschte Breite aus.
Rahmenfarbe ändern	Klicken Sie hierfür zunächst in der Eigenschaftsleiste die Farbauswahl und dann eine Farbe in der Farbpalette an.
Linienstil ändern	Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Umrissstift** und legen Sie die Umrisseigenschaften im Dialogfeld **Umrissstift** fest.

So ändern Sie Zellenränder in Tabellen

1 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Tabelle** und dann auf die Tabelle.

2 Wählen Sie die Zellen aus, die Sie bearbeiten wollen.

3 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf **Ränder**.

4 Geben Sie einen Wert im Feld **Oberer Rand** ein.

Standardmäßig wird der eingegebene Wert auf alle Ränder angewendet, so dass gleiche Ränder entstehen.

Wollen Sie allerdings verschiedene Werte auf Ränder anwenden lassen wollen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Fixieren**. Geben Sie dann die gewünschten Werte in die einzelnen Felder **Oberer Rand**, **Unterer Rand**, **Linker Rand** und **Rechter Rand** ein.

5 Drücken Sie die **Eingabetaste**.

So ändern Sie den Abstand von Zellenrändern in Tabellen

1 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Tabelle** und dann auf die Tabelle.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf **Optionen**.

3 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Geteilte Zellränder**.

4 Geben Sie im Feld **Horizontaler Zellenabstand** einen Wert ein.

Standardmäßig entspricht der vertikale Zellenabstand dem horizontalen Zellenabstand.

Wollen Sie verschiedene Zellenabstände in der Tabelle erstellen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Fixieren**. Geben Sie dann im Kästchen **Vertikale Zelle** in die Felder **Horizontaler Zellenabstand** und **Vertikaler Zellenabstand** die gewünschten Werte ein.

5 Drücken Sie die **Eingabetaste**.

Mit Text in Tabellen arbeiten

Schnell und einfach können Sie in Zellen einer Tabelle Text eingeben. Der eingegebene Text wird als Mengentext behandelt. Auf diese Weise können Sie den in Tabellen eingegebenen Text auch wie gewohnt bearbeiten und ändern. So können Sie beispielsweise die Schriftart ändern, Aufzählungszeichen hinzufügen oder den Text auch einrücken. Weitere Informationen zum Formatieren von Text finden Sie unter “Text hinzufügen und formatieren” on page 223.. Darüber hinaus können Sie auch Tabulatoren einsetzen, um den Text von den jeweiligen Zellenrändern abzusetzen und so hervorzuheben.

Sie können außerdem einstellen, dass die Größe von Zellen während der Texteingabe automatisch entsprechend angepasst wird.

So geben Sie Text in einer Tabellenzelle ein

1 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Tabelle** .

2 Klicken Sie eine Zelle an.

3 Geben Sie den Text ein.



Sie können den Text in einer Zelle auch über die Tastenkombination **Strg-Taste+A** auswählen.

So fügen Sie Tabulatoren in eine Tabellenzelle ein

- Klicken Sie auf **Text** ▸ **Formatierungscode einfügen** ▸ **Tabulator**.



Darüber hinaus können Sie mit dieser Methode bzw. Vorgehensweise auch Tabulatoren einfügen, wenn festgelegt ist, dass die **Tabulator**-Taste zum Navigieren von Zelle zu Zelle innerhalb einer Tabelle verwendet wird. Anderenfalls können Sie Tabulatoren in eine Tabelle einfügen, indem Sie die **Tabulator**-Taste drücken. Weitere Informationen zum Ändern bzw. Anpassen der Optionen der **Tabulator**-Taste finden Sie unter “So ändern Sie die Tabulatorreihenfolge” on page 202.

So passen Sie die Größe von Tabellenzellen während der Eingabe automatisch an

1 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Tabelle** und dann auf die Tabelle.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf **Optionen** und aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Größe der Zellen beim Tippen anpassen**.



Diese Optionen steht nur für neu erstellte Tabellen, in denen noch kein Text eingegeben wurde bzw. in denen kein sonstiger Inhalt vorhanden ist, zur Auswahl.

Tabellen in Text umwandeln

Wenn Sie den in einer Tabelle eingegebenen Text als Text und nicht mehr in einer Tabelle anzeigen wollen, können Sie den Text in Mengentext umwandeln. Weitere Informationen zum Umwandeln von Text in Tabellen finden Sie unter “So erstellen Sie aus Text eine Tabelle” on page 198.

So wandeln Sie eine Tabelle in Text um

1 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Tabelle** und dann auf die Tabelle.

2 Klicken Sie auf **Tabelle** ▸ **Tabelle in Text konvertieren**.

3 Wählen Sie im Bereich **Zellentext trennen mit** eine der folgenden Optionen:
- **Kommas**: Versieht jede Spalte als Trennzeichen mit einem Komma und ersetzt jede Reihe der Tabelle mit einer Absatzmarke.
- **Tabulatoren**: Ersetzt jede Spalte der Tabelle mit einem Tabulator und jede Zeile mit einer Absatzmarke.
- **Absätze**: Ersetzt jede Spalte der Tabelle mit einer Absatzmarke.

- **Benutzerdefiniert**: Ersetzt jede Spalte der Tabelle mit einem vom Benutzer festgelegten Zeichen und jede Zeile mit einer Absatzmarke.

Bei aktivierter Option **Benutzerdefiniert** müssen Sie ein Zeichen im Kästchen **Benutzerdefiniert** eingeben.



Geben Sie im Kästchen **Benutzerdefiniert** kein Zeichen ein, wird jede Zeile der Tabelle in Absätze unterteilt und die Tabellenspalten werden ignoriert.

Tabellen und Zellen verbinden und teilen

Sie können Tabellen Ihren Wünschen entsprechend anpassen, indem Sie z.B. benachbarte Zellen, Zeilen und Spalten verbinden. Wenn Sie beispielsweise Zellen in einer Tabelle verbinden, wird die Formatierung der Zelle links oben auf alle Zellen, die Sie verbinden, übertragen. Sie können Zellen, die Sie verbunden haben, aber auch wieder teilen.

Darüber hinaus können Sie aber auch Zellen, Zeilen bzw. Spalten einer Tabelle teilen. Durch das Teilen erstellen Sie neue Zellen, Zeilen bzw. Spalten, ohne dass die Tabellengröße geändert wird.

So verbinden Sie Tabellenzellen

1 Wählen Sie die Zellen aus, die Sie verbinden möchten.

Die Auswahl muss rechteckig erfolgen.

2 Klicken Sie auf **Tabelle** ▸ **Zellen verbinden**.

So teilen Sie Tabellenzellen

1 Wählen Sie die Zellen aus, die Sie teilen wollen.

2 Klicken Sie auf **Tabelle** ▸ **Zellen teilen**.

So teilen Sie Zellen, Zeilen und Spalten in einer Tabelle

1 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Tabelle** .

2 Wählen Sie die Zelle, Zeile bzw. Spalte aus, die Sie teilen wollen.

3 Führen Sie eine der folgenden Aufgaben durch:

Aktion	Vorgehensweise
Auswahl horizontal teilen	Klicken Sie auf **Tabelle** ▶ **In Zeilen aufteilen** und geben Sie dann einen Wert in das Feld **Zeilenanzahl** ein.
Auswahl vertikal teilen	Klicken Sie auf **Tabelle** ▶ **In Spalten aufteilen** und geben Sie dann einen Wert in das Feld **Spaltenanzahl** ein.

Tabellen als Objekte bearbeiten

Sie können Tabellen wie jedes andere Objekt bearbeiten.

In der folgenden Tabelle sind die verschiedenen Möglichkeiten des Bearbeitens von Tabellen als Objekte aufgelistet.

Sie können	Weitere Informationen finden Sie unter:
Größe von Tabellen ändern	"Objekte ändern" on page 95
Tabellen drehen	"Objekte ändern" on page 95
Tabellen spiegeln	"Objekte ändern" on page 95
Tabellen sperren	„Objekte sperren" in der Hilfe.
Tabellen in Bitmaps umwandeln	"Vektorgrafiken in Bitmaps konvertieren" on page 251
Tabellen teilen	"So konvertieren Sie Objekte in Kurvenobjekte" on page 124

Bilder, Grafiken und Hintergründe zu Tabellen hinzufügen

Wollen Sie Bitmap-Bilddateien oder auch Vektorgrafiken ordentlich und methodisch anordnen, können Sie diese auch Tabellen hinzufügen. Darüber hinaus können Sie Darstellung bzw. Aussehen einer Tabelle ändern, indem Sie eine Hintergrundfarbe hinzufügen.

So fügen Sie ein Bild bzw. eine Grafik in eine Tabellenzelle ein

1 Kopieren Sie das jeweilige Bild bzw. die Grafik.

2 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Tabelle** und wählen Sie die Zelle in der Tabelle aus, wo Sie das Bild bzw. die Grafik einfügen wollen.

3 Klicken Sie auf **Bearbeiten** ▸ **Einfügen**.



Sie können eine Grafik bzw. ein Bild auch damit in eine Tabellenzelle einfügen, indem Sie mit gedrückter rechter Maustaste über das Bild gehen, das Bild in eine Zelle ziehen, die rechte Maustaste dann loslassen und auf **In Zelle platzieren** klicken.

So fügen Sie Tabellen Hintergrundfarben hinzu

1 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Tabelle** und dann auf die Tabelle.

2 Klicken Sie die Farbauswahl für **Hintergrund** und dann eine Farbe in der Farbpalette an.



Darüber hinaus können Sie die Hintergrundfarbe bestimmter Zellen, Zeilen oder auch Spalten einer Tabelle ändern, indem Sie das bzw. die jeweiligen Elemente auswählen, in der Eigenschaftsleiste die Farbauswahl für den **Hintergrund** und dann eine Farbe in der Farbpalette anklicken.

Tabellen in Zeichnungen importieren

Mit CorelDRAW können Sie auch Tabellen erstellen, indem Sie die Inhalte aus Quattro Pro®-Dateien (.qpw) und Microsoft® Excel®-Tabellenblättern (.xls) importieren. Darüber hinaus können Sie auch Tabellen importieren, die mit einem Textverarbeitungsprogramm wie WordPerfect bzw. Microsoft Word erstellt wurden.

So importieren Sie Tabellen aus Quattro Pro bzw. Excel

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Importieren**.

2 Wählen Sie Laufwerk und Ordner, in dem das Tabellenblatt abgelegt ist.

3 Wählen Sie die Datei durch Anklicken aus.

4 Klicken Sie auf **Importieren**.

Das Dialogfeld **Importieren/Einfügen** wird angezeigt.

5 Wählen Sie im Listenfeld **Importieren als Tabelle** aus.

6 Aktivieren Sie eine der folgenden Optionen:
- **Schriften und Formatierung beibehalten**: Importiert den Text mit allen Schriften und Formatierungseigenschaften.
- **Nur Formatierung beibehalten**: Importiert jegliche, auf den Text angewendeten Formatierungseigenschaften.
- **Schriftarten und Formatierung löschen**: Ignoriert beim Import jegliche, auf den Text angewendeten Schriftarten und Formatierungen.

So importieren Sie eine Tabelle aus einem Textverarbeitungsprogramm

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Importieren**.

2 Wählen Sie Laufwerk und Ordner, in dem die Textdatei abgelegt ist.

3 Klicken Sie auf die Datei.

4 Klicken Sie auf **Importieren**.

5 Wählen Sie **Tabellen** im Listenfeld **Tabellen importieren als** aus.

6 Aktivieren Sie eine der folgenden Optionen:
- **Schriften und Formatierung beibehalten**: Importiert den Text mit allen Schriften und Formatierungseigenschaften.
- **Nur Formatierung beibehalten**: Importiert jegliche, auf den Text angewendeten Formatierungseigenschaften.
- **Schriftarten und Formatierung löschen**: Ignoriert beim Import jegliche, auf den Text angewendeten Schriftarten und Formatierungen.



Mit Ebenen arbeiten

Sie können mit Ebenen arbeiten und dadurch Objekte in komplexen Bildern organisieren und anordnen.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Ebenen erstellen
- Ebeneneigenschaften ändern
- Objekte zwischen Ebenen verschieben oder kopieren

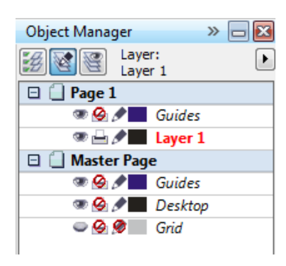
Ebenen erstellen

Alle CorelDRAW-Zeichnungen bestehen aus gestapelten Objekten. Die vertikale Reihenfolge dieser Objekte, die so genannte Stapelfolge, bestimmt das Aussehen der Zeichnung. Eine effektive Möglichkeit ist die Anordnung der Objekte in unsichtbaren Schichten, die als Ebenen bezeichnet werden.

Mit Ebenen erhöhen Sie die Flexibilität beim Anordnen und Bearbeiten der Objekte in komplexen Zeichnungen. Sie können Ihre Zeichnungen in einzelne Ebenen unterteilen, die jeweils einen Teil der Zeichenelemente enthalten. Sie können so z.B. Ebenen verwenden, um einen Bauplan für ein Gebäude zu untergliedern. Der Bauplan wird übersichtlicher, wenn Sie die unterschiedlichen Bestandteile des Gebäudes (Rohrleitungen, Elektroinstallation, tragende Teile usw.) auf unterschiedliche Ebenen verteilen.

Lokale Ebenen und Hauptebenen

Standardmäßig werden alle Inhalte auf eine Ebene gelegt. Inhalte, die sich auf eine bestimmte Seite beziehen, werden auf eine lokale Ebene gelegt. Inhalte, die sich auf alle Seiten beziehen, können auf eine globale Ebene, die Hauptebene, gelegt werden. Hauptebenen werden auf einer virtuelle Seite, der Master-Seite, gespeichert.



Das Andockfenster ***Objektverwaltung*** *wird mit der Anzeige der Standardebenenstruktur geöffnet.*

Jede neue Datei wird mit einer Standardseite (Seite 1) und einer Hauptseite angelegt. Die Standardseite enthält eine Hilfslinienebene und Ebene 1. Die Hilfslinienebene speichert seitenspezifische (lokale) Hilfslinien. Ebene 1 ist die lokale Standardseite. Wenn Sie Objekte auf die Seite ziehen, werden die Objekte dieser Ebene hinzugefügt, es sei denn, Sie wählen eine andere Ebene.

Die Master-Seite ist eine virtuelle Seite, die alle Informationen enthält, welche auf alle Seiten in einem Dokument angewendet werden. Der Master-Seite können eine oder mehrere Ebenen hinzugefügt werden, die Inhalte wie Kopfzeilen, Fußzeilen oder einen statischen Hintergrund enthalten. Standardmäßig enthält eine Master-Seite folgende Ebenen:

- **Hilfslinien** – enthält die für alle Seiten des Dokuments verwendeten Hilfslinien.
- **Desktop** – enthält Objekte, die sich außerhalb der Ränder der Zeichenseite befinden. Auf dieser Ebene können Sie Objekte speichern, die Sie möglicherweise später in die Zeichnung einfügen wollen.
- **Gitter** – enthält das für alle Seiten des Dokuments verwendeten Gitter. Das Gitter ist immer die unterste Ebene.

Die Standardebenen auf der Master-Seite können nicht gelöscht oder kopiert werden. Ebenen, die Sie der Hauptseite hinzufügen, erscheinen an oberster Stelle des Ebenenstapels, es sei denn, die Reihenfolge wird in der **Ebenen-Manager-Ansicht** im Andockfenster **Objekt-Manager** geändert.

Um einer Ebene Inhalte hinzuzufügen, müssen Sie die Ebene zuerst auswählen, damit sie zur aktiven Ebene wird.

Ebenen, Seiten und Objekte anzeigen

Sie können unter verschiedenen Ansichten wählen, die Seiten, Ebenen oder alle Objekte in Ihrem Dokument anzeigen. Die Ansicht, die Sie wählen, hängt von der Komplexität

Ihres Dokuments und der anstehenden Aufgabe ab. In einem langen Dokument mit vielen Seiten können Sie z.B. die Ansicht auf die Seiten beschränken, um sich leichter hin und her zu bewegen und immer nur eine Seite anzuzeigen. In der **Ebenen-Manager-Ansicht** können Sie alle die aktuelle Seite betreffenden Ebenen, einschließlich der Master-Ebenen, anzeigen und neu ordnen.

Weitere Informationen dazu, wie Doppelseitenanzeigen Ebenen beeinflussen, finden Sie unter „So zeigen Sie Doppelseiten an" in der Hilfe.

Informationen darüber, wie Ebenen betroffen werden, wenn Sie eine Datei in einer früheren Version von CorelDRAW sichern, finden Sie unter "So speichern Sie Zeichnungen" on page 56.

So erstellen Sie Ebenen

1 Klicken Sie auf **Extras ▸ Objekt-Manager**.

2 Führen Sie eine der folgenden Aufgaben durch:

Aktion	Vorgehensweise
Ebene erstellen	Klicken Sie oben rechts im Andockfenster **Objekt-Manager** auf die Flyout-Schaltfläche ▸ und klicken Sie auf **Neue Ebene**.
Hauptebene erstellen	Klicken Sie zuerst auf die Flyout-Schaltfläche und dann auf **Neue Hauptebene**.



Damit Sie eine Ebene in der Zeichnung verwenden können, müssen Sie die Ebene aktivieren, indem Sie im Andockfenster **Objekt-Manager** auf den Ebenennamen klicken. Der Ebenenname erscheint in roten, fetten Buchstaben, um anzuzeigen, dass es sich um die aktive Ebene handelt.Wenn Sie eine neue Zeichnung beginnen, ist die Standardebene (Ebene 1) die aktive Ebene.

Hauptebenen werden immer zur Master-Seite hinzugefügt. Inhalte, die diesen Ebenen hinzugefügt werden, werden auf allen Seiten des Dokuments angezeigt.



Sie können jede Ebene zur Hauptebene erklären, indem Sie mit der rechten Maustaste auf den Namen der gewünschten Ebene klicken und anschließend **Hauptebene** wählen.

Ebene aktivieren

1 Klicken Sie auf **Extras ▸ Objekt-Manager**.

2 Klicken Sie im Andockfenster **Objekt-Manager** auf den Ebenennamen.

Der Ebenenname erscheint in roten, fetten Buchstaben, um anzuzeigen, dass es sich um die aktive Ebene handelt.



Als Standard ist Ebene 1 die aktive Ebene.

Der Name der aktiven Ebene wird zusammen mit dem aktuell ausgewählen Objekt in der Statusleiste unten im Anwendungsfenster angezeigt.

So zeigen Sie Seiten, Ebenen und Objekte im Andockfenster „Objekt-Manager“ an

1 Klicken Sie auf **Extras ▸ Objekt-Manager**.

2 Führen Sie eine der folgenden Aufgaben durch:

Aktion	Vorgehensweise
Seiten anzeigen	Klicken Sie auf die Flyout-Schaltfläche ▸ und danach auf **Seiten anzeigen**.
Alle Ebenen für eine Seite anzeigen	Klicken Sie auf den Namen der Seite und dann auf die Schaltfläche **Ebenen-Manager-Ansicht**. Zum Ausschalten der **Ebenen-Manager-Ansicht** klicken Sie die Schaltfläche noch einmal an.
Objekte anzeigen	Klicken Sie auf die Flyout-Schaltfläche ▸ und dann auf **Erweitern und Auswahl anzeigen**.



Der Name der aktiven Ebene wird zusammen mit dem aktuell ausgewählten Objekt in der Statusleiste unten im Anwendungsfenster angezeigt.

So löschen Sie Ebenen

1 Klicken Sie auf **Extras ▸ Objekt-Manager**.

2 Klicken Sie auf den Namen der Ebene.

3 Klicken Sie auf die Flyout-Schaltfläche ▸ und dann auf **Ebene löschen**.

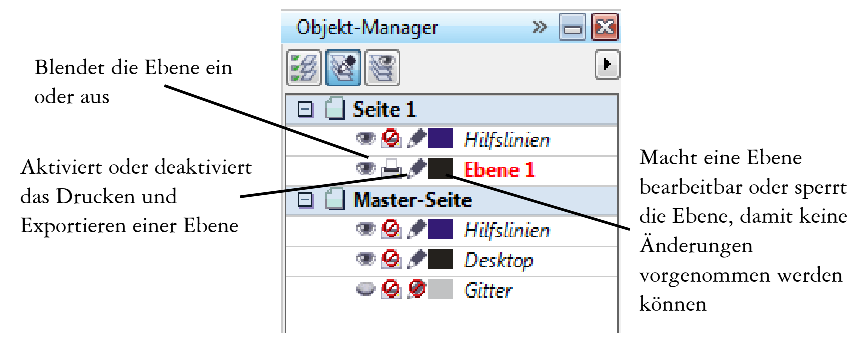


Wenn Sie eine Ebene löschen, werden alle Objekte gelöscht, die sich auf dieser Ebene befinden. Soll ein Objekt erhalten bleiben, muss es vor dem Löschen der aktuellen Ebene auf eine andere Ebene verschoben werden.

Sie können alle freigegebenen Ebenen löschen außer den folgenden Standardebenen: **Gitter**, **Desktop** und **Hilfslinien**.

Ebeneneigenschaften ändern

Bei jeder neuen Ebene, die Sie anlegen, sind die Eigenschaften für die Sichtbarkeit und Bearbeitbarkeit sowie zum Drucken und Exportieren standardmäßig aktiviert. Sie können diese Eigenschaften jederzeit ändern. Sie können außerdem die Hauptebeneneinstellung für eine Ebene aktivieren oder deaktivieren. Weitere Informationen zu Hauptebenen finden Sie unter “Ebenen erstellen” on page 213.



Mit den Symbolen links neben dem Namen einer Ebene können Sie deren Eigenschaften bearbeiten.

Ebenen einblenden und ausblenden

Sie haben die Möglichkeit, Ebenen in einer Zeichnung ein- oder auszublenden. Durch Ausblenden von Ebenen können Sie Objekte auf anderen Ebenen erkennen und bearbeiten. Zudem verringert sich die Zeit, die nach der Bearbeitung zum Neuaufbau der Zeichnung benötigt wird.

Ebenen drucken und exportieren

Sie können die Druck- und Exporteigenschaften für eine Ebene festlegen und bestimmen, ob eine Ebene in der gedruckten oder exportierten Zeichnung angezeigt wird. Beachten Sie, dass ausgeblendete Ebenen in der endgültigen Ausgabe angezeigt werden, wenn die Druck- und Exporteigenschaften aktiviert sind. Die Gitterebene kann nicht gedruckt oder exportiert werden.

So legen Sie die Bearbeitungseigenschaften von Ebenen fest

Si können die Bearbeitung der Objekte auf allen Ebenen freigeben oder sie so einschränken, dass Sie nur Objekte auf der aktiven Ebene bearbeiten können. Darüber hinaus können Sie Ebenen sperren, um zu verhindern, dass an den Objekten versehentlich Änderungen vorgenommen werden. Wenn Sie eine Ebene sperren, können ihre Objekte nicht ausgewählt oder bearbeitet werden.

Ebenen umbenennen

Sie können Ebenen umbenennen, um auf ihren Inhalt, ihre Position in der Stapelfolge oder ihre Beziehung zu anderen Ebenen zu verweisen.

Ebenenfarbe zur Anzeige von Objekten verwenden

Sie können die Ebenenfarbe ändern, so dass Objekte auf der Ebene bei Verwendung der Umrissansicht mit der Ebenenfarbe dargestellt werden. Wenn Sie z.B. verschiedene Komponenten eines Architekturplans (Rohre, Leitungen, Wände) auf verschiedenen Ebenen platzieren, können Sie Ebenenfarben verwenden, um schnell zu sehen, zu welcher Komponente die Objekte gehören. Weitere Informationen zur zur Umrissansicht finden Sie unter „Anzeigemodi auswählen“ in der Hilfe.

So blenden Sie Ebenen ein bzw. aus

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Objekt-Manager**.

2 Klicken Sie auf das Symbol zum **Ein- bzw. Ausblenden** neben dem Ebenennamen.

Die Ebene ist ausgeblendet, wenn das Symbol zum **Ein- bzw. Ausblenden** abgeblendet dargestellt wird.



Die Objekte auf einer ausgeblendeten Ebene werden in der gedruckten oder exportierten Zeichnung angezeigt, wenn die Druck- und Exporteigenschaften der Ebene aktiviert sind.

So aktivieren bzw. deaktivieren Sie das Drucken und Exportieren von Ebenen

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Objekt-Manager**.

2 Klicken Sie auf das Symbol **Drucken und Exportieren aktivieren bzw. deaktivieren** neben dem Ebenennamen.



Wenn Sie das Drucken und Exportieren für eine Ebene deaktivieren, wird ihr Inhalt in der gedruckten oder exportierten Zeichnung bzw. in der Ganzseitenvorschau nicht berücksichtigt.

So legen Sie die Bearbeitungseigenschaften von Ebenen fest

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Objekt-Manager**.

2 Klicken Sie im Andockfenster **Objekt-Manager** auf den Namen der Ebene, die Sie bearbeiten wollen.

Der Ebenenname erscheint in roten, fetten Buchstaben, um anzuzeigen, dass es sich um die aktive Ebene handelt.

3 Führen Sie eine der folgenden Aufgaben durch:

Aktion	Vorgehensweise
Ebenen sperren bzw. freigeben	Klicken Sie auf das Symbol zum **Sperren bzw. Freigeben** neben dem Ebenennamen.
Bearbeitung aller Ebenen zulassen	Klicken Sie auf die Flyout-Schaltfläche ▸ und danach auf **Ebenenübergreifend bearbeiten**.
Bearbeitung nur der aktiven Ebene zulassen	Klicken Sie auf die Flyout-Schaltfläche ▸ und deaktivieren Sie **Ebenenübergreifend bearbeiten**.



Wenn Sie die Schaltfläche **Ebenenübergreifend bearbeiten** deaktivieren, können Sie nur auf der aktiven Ebene und der Desktopebene arbeiten. Objekte auf nicht aktivierten Ebenen können weder ausgewählt noch bearbeitet werden. Wenn Sie z.B. das Hilfsmittel **Objektauswahl** verwenden, um mehrer Objekte auf der Zeichenseite mit dem Markierungsrahmen auszuwählen, werden nur die Objekte auf der aktiven Ebene ausgewählt.

Die Gitterebene kann nicht gesperrt oder freigegeben werden.

So benennen Sie Ebenen um

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Objekt-Manager**.

2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Namen der Ebene und wählen Sie dann **Umbenennen**.



Ebenennamen werden nicht beibehalten, wenn Sie eine CorelDRAW Graphics Suite X4-Datei in einer früheren Version speichern.

So ändern Sie eine Ebenenfarbe

- Doppelklicken Sie im Andockfenster **Objekt-Manager** auf das Farbfeld, das links neben dem Ebenennamen angezeigt wird, und wählen Sie eine Farbe.

  Objekte auf der Ebene werden bei Verwendung der Umrissansicht (**Ansicht** ▸ **Umriss**) mit der Ebenenfarbe angezeigt.



In der Umrissansicht haben Sie die Möglichkeit, nur die Objekte auf einer bestimmten Ebene anzuzeigen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf denen Ebenennamen klicken, den Befehl **Eigenschaften** wählen und im Dialogfeld Ebeneneigenschaften das Kontrollkästchen **Override full color view** (Vollfarbansicht überschreiben) aktivieren.

Ebenen und Objekte verschieben und kopieren

Sie können Ebenen auf einer einzelnen Seite oder zwischen verschiedenen Seiten verschieben und kopieren. Sie können ausgewählte Objekte auf neue Ebenen (Ebenen der Master-Seite eingenommen) verschieben oder kopieren.

Beim Verschieben und Kopieren von Ebenen wird die Stapelfolge verändert. Wenn Sie ein Objekt auf eine Ebene unter seiner bisherigen Ebene kopieren oder verschieben, wird es zum obersten Objekt der neuen Ebene. Entsprechend bewirkt das Verschieben oder Kopieren eines Objekts auf eine Ebene über seiner derzeitigen Ebene, dass das Objekt die unterste Position in der neuen Ebene erhält.

So verschieben Sie Ebenen

1 Klicken Sie auf **Extras ▸ Objekt-Manager**.

2 Ziehen Sie die gewünschte Ebene in der Ebenenliste an eine neue Position.



Als Standard werden die Hauptebenen über die lokalen Ebenen gelegt. Sie können die Reihenfolge der Hauptebenen in Bezug auf die lokalen Ebenen ändern, indem sie auf einen Seitennamen klicken, die Schaltfläche **Ebenen-Manager-Ansicht** oben im Andockfenster Objekt-Manager aktivieren und einen Ebennamen auf eine neue Position in der Ebenenliste ziehen.

So koopieren Sie Ebenen

1 Klicken Sie auf **Extras ▸ Objekt-Manager**.

2 Klicken Sie in der Ebenenliste mit der rechten Maustaste auf die Ebene die Sie kopieren möchten.

3 Wählen Sie im Kontextmenü den Eintrag **Kopieren**.

4 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Ebene über die Sie die kopierte Ebenen platzieren wollen.

5 Wählen Sie im Kontextmenü den Eintrag **Einfügen**.

Die Ebene und die darin enthaltenen Objekte werden über der ausgewählten Ebene eingefügt.

So verschieben bzw. kopieren Sie Objekte auf eine andere Ebene

1 Klicken Sie auf ein Objekt im Andockfenster **Objekt-Manager**.

2 Klicken Sie auf die Flyout-Schaltfläche ▸ und anschließend auf einen der folgenden Befehle:

- **Auf andere Ebene verschieben**
- **Auf andere Ebene kopieren**

3 Klicken Sie auf die Zielebene.



Wenn Sie Objekte zwischen Ebenen verschieben, müssen die Ebenen freigegeben sein.



Weitere Informationen

Weitere Informationen zum Arbeiten mit Ebenen finden Sie unter „Mit Ebenen arbeiten“ im Abschnitt „Objekte, Symbole und Ebenen“ in der Hilfe.



Text hinzufügen und formatieren

In CorelDRAW können Sie mithilfe von Text Dokumente erstellen oder Zeichnungen mit Anmerkungen versehen. Text wird auch als „Typ." bezeichnet.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Text hinzufügen und auswählen
- Darstellung von Text ändern
- Text suchen, bearbeiten und konvertieren
- Text ausrichten und Abstände festlegen
- Text verlagern und drehen
- Text verschieben
- Text an Strecken ausrichten
- Mengentext formatieren
- Mengentextrahmen kombinieren und verknüpfen
- Mengentext um Objekte und Text fließen lassen
- Formatierungscodes einfügen

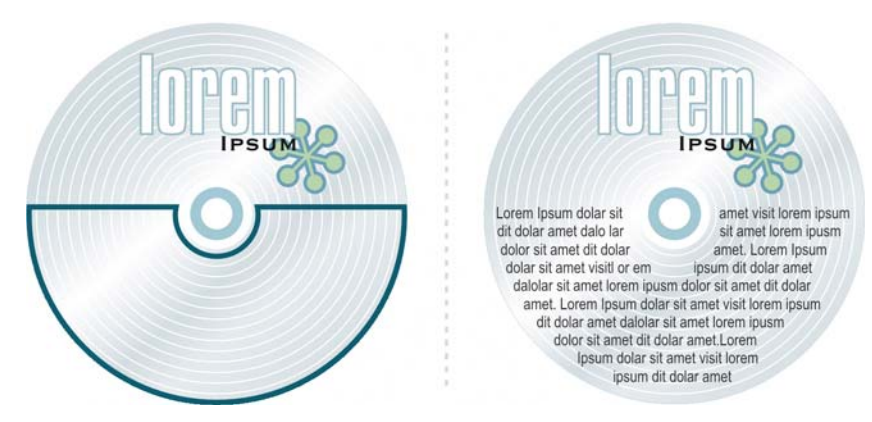
Text hinzufügen und auswählen

Es gibt zwei Arten von Text, der Zeichnungen hinzugefügt werden kann: Grafiktext und Mengentext. Sie können auch kurze Textzeilen Grafiktext hinzufügen, denen dann vielerlei Effekte hinzugefügt werden können wie z.B. hinterlegte Schatten oder auch Konturen. Mengentext oder „Blocktext" eignet sich vor allem für größere Textpassagen, die mehr Formatierung erfordern. Sie können sowohl Mengentext als auch Grafiktext direkt im Zeichenfenster hinzufügen.

Sie können Grafiktext an einer offenen oder geschlossenen Strecke hinzufügen. Darüber hinaus können Sie einen vorhandenen Grafik- oder Mengentext an eine Strecke anpassen. Weitere Informationen finden Sie unter "Text an Strecken ausrichten" on page 238.

Wenn Sie Mengentext hinzufügen möchten, müssen Sie zunächst einen Textrahmen erstellen. Die Größe von Mengentextrahmen verändert sich, unabhängig davon, wie viel Text sie enthalten, standardmäßig nicht. Über den unteren rechten Rand des Textrahmens hinausgehender Text wird nur sichtbar, wenn der Textrahmen vergrößert oder mit einem anderen Textrahmen verknüpft wird. Sie können Text in einen Rahmen einpassen. Hierdurch wird die Schriftgröße des Textes automatisch angepasst, so dass der Text perfekt in den Rahmen passt. Weitere Informationen über das Einpassen von Text in Rahmen finden Sie unter “So passen Sie Text in Mengentextrahmen ein” on page 242. Mengentextrahmen können so eingestellt werden, dass sie beim Schreiben automatisch größer oder kleiner werden, wodurch der Text perfekt in den Rahmen passt.

Beim Einfügen eines Mengentextrahmens in ein Grafikobjekt können Sie Objekte als Behälter für Text nutzen und die Anzahl der verschiedenen, unterschiedlichen Formen vergrößern, die Sie als Textrahmen verwenden können. Anschließend können Sie den Text auch wieder vom Objekt trennen. Der Text behält seine Form bei und Sie können den Text und das Objekt unabhängig voneinander verschieben.



In einem Objekt platzierter Mengentext. Das Objekt wird durch Entfernen seines Umrisses sichtbar gemacht.

Beim Importieren oder Einfügen von Text haben Sie die Möglichkeit, nur die Formatierung beizubehalten, die Schriften und die Formatierung beizubehalten oder die Schriften und die Formatierung zu löschen. Mit der Beibehaltung der Schriften wird sichergestellt, dass importierter und eingefügter Text in der ursprünglichen Schriftart erscheint. Mit der Beibehaltung der Formatierung wird sichergestellt, dass Formatierungsinformationen wie z. B. Blickfangpunkte, Spalten und Fettdruck oder kursiver Text erhalten bleiben. Sie können auch die Textfarbe beibehalten oder schwarzen Text als CMYK-Schwarz importieren. Wenn die Schriften und die

Formatierung gelöscht werden, nimmt der importierte bzw. eingefügte Text die Eigenschaften des ausgewählten Textobjekts an. Sollte kein Textobjekt ausgewählt sein, werden die Standardeigenschaften für Schrift und Formatierung zugewiesen. Weitere Informationen zum Importieren von Dateien finden Sie unter “Dateien importieren” on page 313. Weitere Informationen zum Einfügen finden Sie unter “So fügen Sie Objekte in Zeichnungen ein” on page 100.

Sie können Text auch Hyperlink-Verknüpfungen zuweisen. Weitere Informationen finden Sie unter „So weisen Sie Text Hyperlinks zu“ in der Hilfe.

Damit Text verändert werden kann, muss er ausgewählt werden. Sie können ganze Textobjekte oder bestimmte Zeichen auswählen.

So fügen Sie Grafiktext hinzu

- Verwenden Sie hierfür das Hilfsmittel **Text**; klicken Sie dann eine beliebige Stelle im Zeichenfenster an und geben Sie den Text ein.

So fügen Sie Mengentext hinzu

Aktion	**Vorgehensweise**
Mengentext hinzufügen	Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Text**. Legen Sie die Größe des Mengentextrahmens durch entsprechendes Ziehen mit der Maus im Zeichenfenster fest und geben Sie Text ein.
Mengentext in einem Objekt hinzufügen	Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Text**. Zeigen Sie mit der Maus auf den Umriss des Objekts und klicken Sie auf das Objekt, wenn der Cursor die Form zum **Einfügen in ein Objekt** angenommen hat. Geben Sie Text im Rahmen ein.
Mengentextrahmen von einem Objekt trennen	Wählen Sie das Objekt mit dem Hilfsmittel **Auswahl** aus und klicken Sie auf **Anordnen ▸ Mengentext in einer Strecke in Einzelbestandteile zerlegen**.

Aktion	Vorgehensweise
Mengentextrahmen automatisch an einen Text anpassen	Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**. Doppelklicken Sie in der Liste der Kategorien auf **Text** und klicken Sie dann auf **Absatz**. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Mengentextrahmen erweitern und reduzieren, um Text einzupassen**.



Nur neue Textrahmen werden entsprechend angepasst, wenn Sie das Kontrollkästchen **Mengentextrahmen erweitern und reduzieren, um Text einzupassen** auf der Seite **Absatz** im Dialogfeld **Optionen** aktivieren. Die Größe vorhandener Mengentext-Rahmen verändert sich hierdurch nicht.



Sie können das Hilfsmittel **Auswahl** zum Anpassen der Größe von Mengentextrahmen verwenden. Klicken Sie den Textrahmen an und ziehen Sie einen Auswahlbearbeitungspunkt.

So legen Sie Optionen zum Importieren und Einfügen von Text fest

1 Kopieren bzw. schneiden Sie den Text aus.

Wenn Sie Text importieren wollen, klicken Sie auf **Datei** ▸ **Importieren** und wählen Sie die Textdatei aus, die Sie importieren wollen.

2 Klicken Sie auf **Bearbeiten** ▸ **Einfügen**.

3 Aktivieren Sie im Dialogfeld **Text importieren/einfügen** eine der folgenden Optionen:

- **Schriftarten und Formatierung beibehalten**
- **Nur Formatierung beibehalten**
- **Schriftarten und Formatierung löschen**

Soll dem importierten schwarzen Text CMYK-Schwarz zugewiesen werden, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **CMYK-Schwarz erzwingen**. Dieses Kontrollkästchen ist verfügbar, wenn Sie eine Option wählen, die die Textformatierung beibehält.



Durch Klicken auf **Abbrechen** wird der Import- bzw. Einfügevorgang abgebrochen.

Wenn Sie Schriften beibehalten möchten, eine bestimmte Schrift jedoch nicht auf Ihrem System vorhanden ist, wird diese Schrift über die PANOSE-Schriftabgleichung ersetzt.

So wählen Sie Text aus

Aktion	Vorgehensweise
Ganzes Textobjekt auswählen	Klicken Sie mit dem Hilfsmittel **Auswahl** auf das Textobjekt.
Bestimmte Zeichen auswählen	Ziehen Sie mit dem Hilfsmittel **Text** über den Text .



Mit dem Hilfsmittel **Auswahl** können Sie auch mehrere Textobjekte auswählen. Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und klicken Sie auf die einzelnen Textobjekte.

Darstellung von Text ändern

Sie können den Standardtextstil ändern, so dass alle neu erstellten Grafik- oder Mengentexte die gleichen Eigenschaften haben. Sie können Grafik- und Mengentext weiter bearbeiten, indem Sie die Eigenschaften der Textzeichen verändern. So können Sie die Schriftart und -größe ändern oder den Text fett oder kursiv darstellen. Darüber hinaus können Sie den Text tief stellen oder hoch stellen, was bei Zeichnungen mit Zahlen in wissenschaftlicher Notierung hilfreich ist. Sie können Text unterstreichen, durchstreichen oder mit einer Linie darüber versehen. Die Stärke dieser Linien sowie der Abstand zwischen Linien und Text lassen sich ändern. Sie können darüber hinaus die Schriftfarbe ändern. Weitere Informationen zum Anzeigen der Vorschau von Schriften finden Sie unter „Schriften in einer Vorschau anzeigen und identifizieren“ in der Hilfe.

Sie können die Groß- und Kleinschreibung ändern, ohne Buchstaben löschen oder ersetzen zu müssen. Sie können die Schriftgröße um einen bestimmten Betrag erhöhen oder senken. Als Standard wird die Schriftgröße in Punkt angegeben. Sie können diese Einstellung für die aktive Zeichnung und alle nachfolgend erstellten Zeichnungen ändern. Wenn Sie die Maßeinheit ändern, werden alle Schrifteinstellungen in der neuen Maßeinheit angezeigt.

Durch Verwendung von „Blindtext“ beschleunigen Sie den Neuaufbau der Anzeige, da Text unter einer bestimmten Größe lediglich als Linien dargestellt wird. Dies ist vor allem nützlich, wenn Sie Prototypen von Dokumenten oder Zeichnungen anzeigen. Sie können den Text wieder leserlich machen, indem Sie den Wert für den Blindtext verringern oder den Text vergrößern.

So ändern Sie den Standardtextstil

1 Wählen Sie das Hilfsmittel **Auswahl** und klicken Sie anschließend auf eine leere Seite im Zeichenfenster.

2 Legen Sie im Andockfenster **Zeichenformatierung** die gewünschten Eigenschaften fest.

  Falls das Andockfenster **Zeichenformatierung** noch nicht angezeigt wird, klicken Sie auf **Text** ▸ **Zeichenformatierung**.

  Nach jeder vorgenommenen Änderung müssen Sie standardmäßig angeben, ob die Änderung für Grafiktext, Mengentext oder beide Textarten gelten soll.



Mit **Extras** ▸ **Aktuelle Einstellungen als Standard speichern** geben Sie an, dass die Änderungen am Standardtextstil auch für zukünftige Dokumente gelten sollen.

Sie können den Stil eines vorhandenen Textrahmens oder Textobjekts zum Standardstil erklären, indem Sie auf **Extras** ▸ **Grafik- und Textstile** klicken und den Textrahmen oder das Textobjekt entweder über das Symbol **Standardgrafiktext** oder das Symbol **Standardmengentext** im Andockfenster **Grafik und Text** ziehen.

So ändern Sie Zeicheneigenschaften

1 Wählen Sie den Text aus.

2 Legen Sie im Andockfenster **Zeichenformatierung** die gewünschten Zeichenattribute fest.

  Falls das Andockfenster **Zeichenformatierung** noch nicht angezeigt wird, klicken Sie auf **Text** ▸ **Zeichenformatierung**.



Sie können den ausgewählten Text fett, kursiv oder unterstrichen formatieren, indem Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Fett** , **Kursiv** bzw. **Unterstrichen** klicken.

So ändern Sie die Textfarbe

1 Wählen Sie den Text mit dem **Text**-Hilfsmittel aus.

2 Klicken Sie auf eine Farbe in der Farbpalette.



Sie können die Farbe eines ganzen Textobjekts ändern, indem Sie das Objekt mit dem Hilfsmittel **Auswahl** auswählen und ein Farbfeld aus der Farbpalette auf das Textobjekt ziehen.

So ändern Sie die Größe von Text

Aktion	**Vorgehensweise**
Text vergrößern	Drücken Sie die **Num-Taste**, wählen Sie dann den Text mit dem Hilfsmittel **Text** aus, halten Sie die **Strg-Taste** gedrückt und drücken Sie im Ziffernblock **8**.
Textgröße verringern	Drücken Sie die **Num-Taste**, wählen Sie dann den Text mit dem Hilfsmittel **Text** aus, halten Sie die **Strg-Taste** gedrückt und drücken Sie im Ziffernblock **2**.
Legen Sie den Wert fest, mit dem die Größe des Textes geändert werden soll.	Klicken Sie auf **Extras** ▶ **Optionen**. Klicken Sie in der Kategorienliste auf **Text** und geben Sie im Feld **Tastatur-Textinkrement** einen Wert ein.
Standardmaßeinheit ändern	Klicken Sie auf **Extras** ▶ **Optionen**. Klicken Sie in der Kategorienliste **Arbeitsbereich** auf **Text** und wählen Sie im Listenfeld **Standard-Texteinheiten** die gewünschte Einheit aus.

Text suchen, bearbeiten und konvertieren

Sie können Text in einer Zeichnung suchen und automatisch ersetzen. Sie können auch nach Sonderzeichen wie Geviertstrichen oder bedingten Trennstrichen suchen. Sie können Text direkt im Zeichenfenster oder in einem Dialogfeld bearbeiten.

In CorelDRAW kann Grafiktext auch in Mengentext konvertiert werden, wenn Sie weitere Formatierungen benötigen. Mengentext kann in Grafiktext konvertiert werden, wenn Spezialeffekte verwendet werden sollen.

Darüber hinaus können Sie Grafik- und Mengentext in Kurven konvertieren. Dabei werden Zeichen in einzelne Linien- und Kurvenobjekte verwandelt, deren Form durch Hinzufügen, Löschen oder Verschieben der Knoten verändert werden kann. Weitere Informationen finden Sie unter "Kurvenobjekte verwenden" on page 123. Beim Konvertieren von Text in Kurven bleibt die Darstellung des Textes unverändert. Erhalten bleiben u. a. Schrift, Stil, Position und Drehung der Zeichen, der Abstand sowie alle weiteren Texteinstellungen und Texteffekte. Alle verknüpften Textobjekte werden ebenfalls in Kurven konvertiert. Wenn Sie Mengentext in einem Rahmen mit fester Größe in eine Kurve konvertieren, wird sämtlicher Text, der über den Rahmen hinausgeht, gelöscht. Informationen zum Einpassen von Text in einen Rahmen finden Sie unter "Mengentext formatieren" on page 241.

So suchen Sie Text

1 Klicken Sie auf **Bearbeiten** ▸ **Suchen und ersetzen** ▸ **Text suchen**.

2 Geben Sie den zu suchenden Text in das Feld **Suchen** ein.

Wenn Sie den Text unter genauer Beachtung der angegebenen Groß- und Kleinbuchstaben suchen möchten, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Groß-/ Kleinschreibung**.

3 Klicken Sie auf **Weitersuchen**.



Sie können auch Sonderzeichen suchen, indem Sie auf die Pfeilspitze rechts neben dem Feld **Suchen** klicken, ein Sonderzeichen auswählen und dann auf **Weitersuchen** klicken.

So suchen und ersetzen Sie Text

1 Klicken Sie auf **Bearbeiten** ▸ **Suchen und Ersetzen** ▸ **Text ersetzen**.

2 Geben Sie den zu suchenden Text im Feld **Suchen** ein.

Wenn Sie den Text unter genauer Beachtung der angegebenen Groß- und Kleinbuchstaben suchen möchten, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Groß-/ Kleinschreibung**.

3 Geben Sie den Ersatztext im Feld **Ersetzen durch** ein.

4 Klicken Sie auf eine der folgenden Schaltflächen:

- **Weitersuchen**: Das nächste Vorkommen des im Feld **Suchen** angegebenen Textes wird gesucht.
- **Ersetzen**: Ersetzt die ausgewählte Fundstelle des im Feld **Suchen** angegebenen Textes. Wenn keine Fundstelle ausgewählt ist, wird die nächste Fundstelle gesucht.
- **Alles ersetzen**: Ersetzt alle Fundstellen des im Feld **Suchen** angegebenen Textes.

So bearbeiten Sie Text

1 Wählen Sie den Text aus.

2 Klicken Sie auf **Text** ▸ **Text bearbeiten**.

3 Nehmen Sie die gewünschten Änderungen im Dialogfeld **Text bearbeiten** vor.



Text kann nur bearbeitet werden, wenn er zuvor in Kurven konvertiert wurde.



Sie können Text im Zeichnungsfenster auch bearbeiten, indem Sie den Text mit dem Hilfsmittel **Text** auswählen und anschließend bearbeiten.

So konvertieren Sie Text

Aktion	**Vorgehensweise**
Mengentext in Grafiktext konvertieren	Wählen Sie den Text mit dem Hilfsmittel **Auswahl** aus und klicken Sie auf **Text** ▸ **In Grafiktext konvertieren**.
Grafiktext in Mengentext konvertieren	Wählen Sie den Text mit dem Hilfsmittel **Auswahl** aus und klicken Sie dann auf **Text** ▸ **In Mengentext konvertieren**.
Grafik- oder Mengentext in Kurven konvertieren	Wählen Sie den Text mit dem Hilfsmittel **Auswahl** aus und klicken Sie auf **Anordnen** ▸ **In Kurven konvertieren**.



Mengentext kann nicht in Grafiktext konvertiert werden, wenn der Mengentext mit einem anderen Rahmen verknüpft ist, dem Mengentext

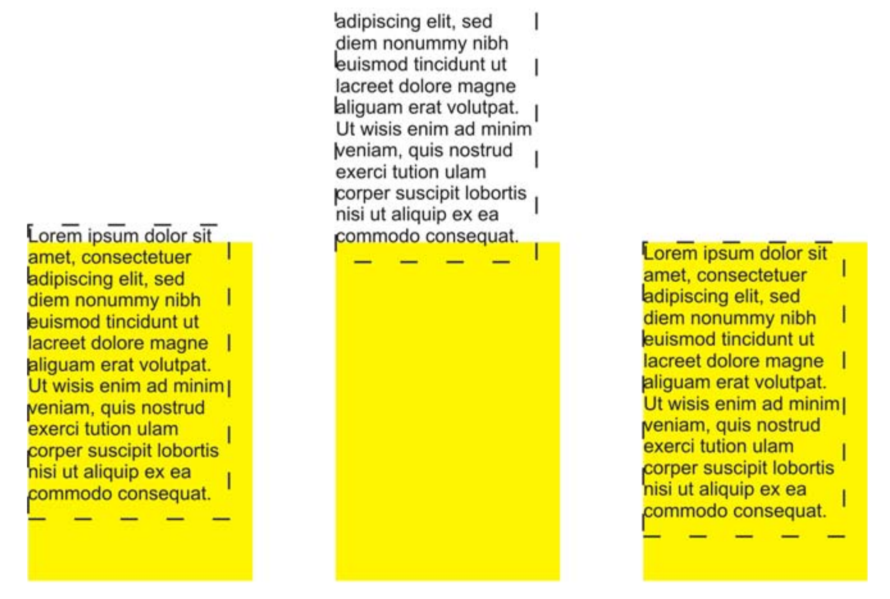
Spezialeffekte zugewiesen wurden oder der Mengentext über seinen Rahmen hinausgeht.



Sie können Text auch mithilfe des Hilfsmittels **Auswahl** in Kurven konvertieren. Klicken Sie den Text mit der rechten Maustaste an und dann auf **In Kurven konvertieren**.

Text ausrichten und Abstände festlegen

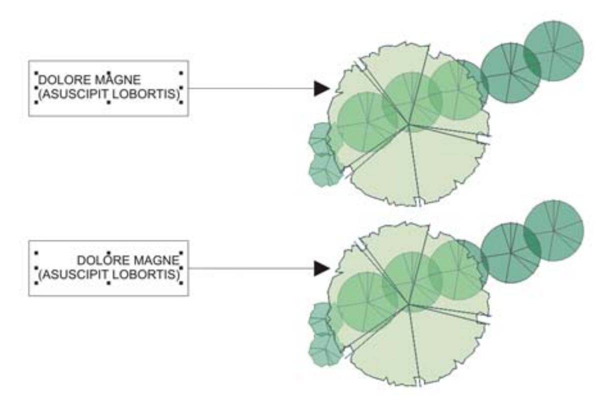
Sie können sowohl Mengentext als auch Grafiktext horizontal ausrichten. Beim Ausrichten von Mengentext wird der Text relativ zum Mengentextrahmen angeordnet. Sie können alle Absätze oder nur die in einem Mengentextrahmen ausgewählten Absätze horizontal ausrichten. Sie können alle Absätze in einem Mengentextrahmen vertikal ausrichten. Sie können Text mit einem anderen Objekt ausrichten.



Sie können ein Objekt anhand der Grundlinie der ersten Zeile, der Grundlinie der letzten Zeile oder der Kante des Text-Begrenzungsrahmens an anderen Objekten ausrichten.

Grafiktext kann horizontal, jedoch nicht vertikal ausgerichtet werden. Beim Ausrichten von Grafiktext wird das gesamte Textobjekt relativ zum Begrenzungsrahmen

ausgerichtet. Wenn Zeichen nicht horizontal verschoben wurden, führt die Option **Keine Ausrichtung** zum gleichen Ergebnis wie die Option **Linksbündig**.



Grafiktext wird innerhalb des Begrenzungsrahmens ausgerichtet, der durch acht Auswahlbearbeitungspunkte (schwarze Quadrate) gekennzeichnet ist. Der Text oben ist linksbündig, der Text unten rechtsbündig ausgerichtet.

Sie können den Zeichen- und den Wortabstand in einem ausgewählten Absatz, einem ganzen Mengentextrahmen oder einem Grafiktextobjekt ändern. Das Ändern des Zeichen- und Wortabstands wird auch als “Unterschneiden bezeichnet. Sie können auch den Zeilenabstand innerhalb eines Textes ändern. Eine Änderung des Zeilenabstands für Grafiktext weist den Abstand den Textzeilen zu, die durch eine Absatzmarke getrennt sind. Bei Mengentext gilt der Abstand für Textzeilen nur für Zeilen im gleichen Absatz. Es kann auch der Abstand vor und nach einem Absatz in Mengentext geändert werden. Außerdem können Sie bestimmte Zeichen unterschneiden. Eine Unterschneidung gleicht den optischen Abstand zwischen Buchstaben aus.

So richten Sie Text horizontal aus

1 Wählen Sie das Textobjekt mit dem Hilfsmittel **Auswahl** aus.

2 Wählen Sie im Bereich **Ausrichtung** des Andockfensters **Absatzformatierung** im Listenfeld **Horizontal** eine Ausrichtungsoption.

Falls das Andockfenster **Absatzformatierung** noch nicht angezeigt wird, klicken Sie auf **Text** ▸ **Absatzformatierung**.



Sie können den Text auch horizontal ausrichten, indem Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Horizontale Ausrichtung** klicken

und im Listenfeld einen Ausrichtungsstil auswählen. In der Eigenschaftsleiste wird das Ausrichtungssymbol des zurzeit ausgewählten Ausrichtungsstils angezeigt.

Um ausgewählte Absätze in einem Mengentext-Rahmen auszurichten, wählen sie mit dem Hilfsmittel **Text** die jeweiligen Absätze aus.

So richten Sie Mengentext vertikal in einem Textrahmen aus

1 Wählen Sie den Mengentext aus.

2 Wählen Sie im Bereich **Ausrichtung** des Andockfensters **Absatzformatierung** im Listenfeld **Vertikal** eine Ausrichtungsoption.

Falls das Andockfenster **Absatzformatierung** noch nicht angezeigt wird, klicken Sie auf **Text** ▸ **Absatzformatierung**.

So richten Sie Text an Objekten aus

1 Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt, wählen Sie den Text aus und klicken Sie auf das Objekt.

2 Klicken Sie auf **Anordnen** ▸ **Ausrichten und verteilen** ▸ **Ausrichten und verteilen.**

3 Wählen Sie im Listenfeld **Für Text** eine der folgenden Optionen:
- **Erste Linie**: Richtet den Text an der Grundlinie der ersten Textzeile aus.
- **Letzte Linie**: Richtet den Text an der Grundlinie der letzten Textzeile aus.
- **Begrenzungsrahmen**: Richtete den Text an seinem Begrenzungsrahmen aus

4 Aktivieren Sie eines der Kontrollkästchen für die horizontale Ausrichtung:
- **Linksbündig**
- **Rechtsbündig**
- **Zentriert**

5 Aktivieren Sie eines der folgenden Kontrollkästchen für die vertikale Ausrichtung:
- **Oben**
- **Unten**
- **Zentriert**

6 Klicken Sie auf **Zuweisen**.



Über die Reihenfolge, in der die Objekte erstellt oder ausgewählt wurden, wird bestimmt, welches Objekt am linken, rechten, oberen oder unteren Rand ausgerichtet wird. Wenn Sie die Objekte mit einem Markierungsrahmen

auswählen, bevor Sie sie ausrichten, wird das zuletzt erstellte Objekt verwendet. Wenn Sie die Objekte einzeln auswählen, wird das zuletzt ausgewählte Objekt zum Bezugspunkt für die Ausrichtung der anderen Objekte. Wenn Sie dem Text eine lineare Änderung (z.B. eine Drehung) zugewiesen haben und ihn dann an einer Grundlinie ausrichten, werden die Objekte an dem Punkt der Grundlinie ausgerichtet, an dem das Textobjekt beginnt.



Sie können Objekte auch ausrichten, indem Sie sie auswählen und dann auf die Schaltfläche **Ausrichten und verteilen** in der Eigenschaftsleiste klicken.

So ändern Sie Groß-/Kleinschreibung

1 Wählen Sie den Text aus.

Falls das Andockfenster **Absatzformatierung** noch nicht angezeigt wird, klicken Sie auf **Text** ▸ **Absatzformatierung**.

2 Klicken Sie auf den Abwärtspfeil **Abstand** im Andockfenster **Absatzformatierung** und geben Sie dann Werte in die entsprechende Felder ein.



Zeichen- und Wortabstände können nur ganzen Absätzen oder einem ganzen Mengentext-Rahmen oder Grafiktextobjekt zugewiesen werden.

Die Werte stehen für einen Prozentwert des Leerzeichens. Die **Zeichenwerte** liegen zwischen -100 und 2000 Prozent. Alle anderen Werte liegen zwischen 0 und 2000 Prozent.



Sie können den Wort- und Zeichenabstand auch proportional mit dem Hilfsmittel **Form** ändern. Wählen Sie das Textobjekt aus und ziehen Sie den **Interaktiven Pfeil für horizontalen Abstand** in der rechten unteren Ecke des Textobjekts ziehen. Ziehen Sie den **Interaktiven Pfeil für vertikalen Abstand** in der linken unteren Ecke des Textobjekts, um den Zeilenabstand proportional zu ändern.

So unterschneiden Sie Text

1 Wählen Sie die Zeichen mit dem **Text**-Hilfsmittel aus.

Falls das Andockfenster **Zeichenformatierung** noch nicht angezeigt wird, klicken Sie auf **Text** ▸ **Zeichenformatierung**.

2 Geben Sie im Andockfenster **Zeichenformatierung** einen Wert in das Feld **Zeichenbereichsunterschneidung** ein.

Text verlagern und drehen

Durch vertikales und horizontales Verlagern von Grafiktext und Mengentext lassen sich interessante Effekte erzielen. Sie können Zeichen auch drehen. Grafik- und Mengentext kann auch gespiegelt werden.





Gedrehte Zeichen

So verlagern oder drehen Sie Zeichen

1 Wählen Sie das bzw. die Zeichen mit dem Hilfsmittel **Text** aus .

2 Klicken Sie auf den Abwärtspfeil **Zeichenverlagerung** im Andockfenster **Zeichenformatierung** und geben Sie dann einen Wert in eines der folgenden Felder ein:

- **Winkel**: Bei einem positiven Wert werden die Zeichen linksläufig, bei einem negativen rechtsläufig gedreht.
- **Horizontale Verlagerung**: Bei einem positiven Wert werden die Zeichen nach rechts, bei einem negativen nach links verschoben.
- **Vertikale Verlagerung**: Bei einem positiven Wert werden die Zeichen nach oben, bei einem negativen nach unten verschoben.

Falls das Andockfenster **Zeichenformatierung** noch nicht angezeigt wird, klicken Sie auf **Text** ▸ **Zeichenformatierung**.



Sie können Zeichen auch mit dem Hilfsmittel **Form** verlagern bzw. drehen. Wählen Sie hierfür den entsprechenden Zeichenknoten bzw. die Knoten aus und geben Sie dann Werte in die entsprechenden Felder **Horizontale Verlagerung**, **Vertikale Verlagerung** bzw. **Drehwinkel** ein.

So spiegeln Sie Text

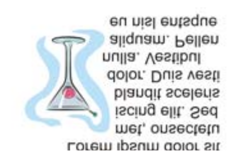
1 Wählen Sie mit dem Hilfsmittel **Text** den Grafiktext- bzw. den Mengentextrahmen aus.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf eine der folgenden Schaltflächen:
- **Horizontal spiegeln**: Die Textzeichen werden von links nach rechts gewendet.
- **Vertikal spiegeln**: Die Textzeichen werden von oben nach unten gewendet.



Darüber hinaus können Sie Text spiegeln, der an einer Strecke ausgerichtet ist. Weitere Informationen finden Sie unter “So spiegeln Sie Text, der an einer Strecke ausgerichtet ist” on page 241.





Von links nach rechts: Originaltext, vertikal gespiegelt, und die horizontal gespiegelte Entsprechung.

Text verschieben

In CorelDRAW können Sie Mengentext zwischen Rahmen und Grafiktext zwischen Grafiktextobjekten verschieben. Darüber hinaus können Sie Mengentext in ein Grafiktextobjekt und Grafiktext in einen Mengentextrahmen verschieben.

So verschieben Sie Text

1 Wählen Sie den Text mit dem Hilfsmittel **Text** aus.

2 Ziehen Sie den Text in einen anderen Mengentextrahmen oder in ein anderes Grafiktextobjekt.

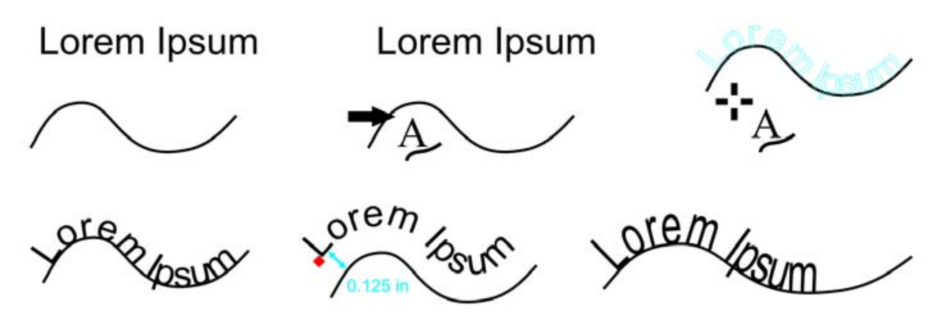
Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Text innerhalb desselben Rahmens oder Objekts verschieben	Wählen Sie den Text aus und ziehen Sie ihn an die gewünschte Position.
Ausgewählten Text zu einem neuen Textobjekt kopieren oder verschieben	Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Text, ziehen Sie ihn an die neue Position und klicken Sie auf **Hierher kopieren** oder **Hierher verschieben**.

Text an Strecken ausrichten

Sie können Grafiktext entlang der Strecke eines offenen Objekts (z. B. einer Linie) oder eines geschlossenen Objekts (z. B. eines Quadrats) positionieren. Darüber hinaus können Sie einen vorhandenen Text an einer Strecke ausrichten. Grafiktext kann an einer offenen oder geschlossenen Strecke ausgerichtet werden. Mengentext kann lediglich an offenen Strecken ausgerichtet werden.

Wenn Sie Text an einer Strecke ausrichten, können Sie die Position des Textes im Verhältnis zu dieser Strecke festlegen. Sie können den Text beispielsweise horizontal und/oder vertikal spiegeln. Mit Ausrichtungsmarkierungen können Sie einen exakten Abstand zwischen Text und Strecke festlegen.
CorelDRAW sieht Text, der an einer Strecke ausgerichtet ist, als Objekt an. Sie können den Text jedoch wieder vom Objekt trennen, wenn er nicht länger Teil der Strecke sein soll. Wenn Sie Text von einer Kurvenstrecke oder von einer geschlossenen Strecke trennen, behält der Text die Form des Objekts bei, an dem er ausgerichtet war.



Text und Kurven als eigene Objekte (oben links); Auswählen einer Strecke mit dem Hilfsmittel An Objekt ausrichten (oben Mitte); Gleichzeitiges Ausrichten von Text und Strecke (oben rechts); An Strecke ausgerichteter Text (unten

links); Interaktives Feedback beim Einstellen des Versatzabstandes (unten Mitte); Und horizontales Dehnen des Textes und der Kurve um 200% (unten rechts).

So fügen Sie Text entlang einer Strecke ein

1 Wählen Sie die Strecke mit dem Hilfsmittel **Auswahl** aus.

2 Klicken Sie auf **Text** ▸ **An Objekt ausrichten**.

Der Textcursor wird auf die Strecke gesetzt. Handelt es sich um eine offene Strecke, wird der Textcursor am Anfang der Strecke platziert. Ist die Strecke hingegen geschlossen, wird er in die Mitte der Strecke gesetzt.

3 Geben Sie Text entlang der Strecke ein.



Sie können Text nicht der Strecke eines anderen Textobjekts hinzufügen.



Sie können Text auch an einer Strecke ausrichten, indem Sie auf das Hilfsmittel **Text** klicken eine Strecke auswählen. Wenn der Zeiger zu einem **Ausrichtungszeiger** wechselt, klicken Sie auf die Stelle, an der der Text beginnen soll, und geben Sie den Text ein.

So richten Sie Text an Strecken aus

1 Wählen Sie ein Textobjekt mit dem Hilfsmittel **Auswahl** aus.

2 Klicken Sie auf **Text** ▸ **An Objekt ausrichten**.

Der Mauszeiger wird zum Cursor für das **Ausrichten von Text an einer Strecke**. Wenn Sie den Mauszeiger über die Strecke schieben, wird Ihnen eine Vorschau angezeigt.

3 Klicken Sie auf eine Strecke.

Wenn der Text an einer geschlossenen Strecke ausgerichtet wurde, ist er entlang der Strecke zentriert. Wurde der Text an einer offenen Strecke ausgerichtet, fließt er vom Einsetzpunkt ausgehend.



Grafiktext kann an offenen und geschlossenen Strecken ausgerichtet werden. Mengentext kann lediglich an offenen Strecken ausgerichtet werden.

Sie können Text nicht an der Strecke eines anderen Textobjekts ausrichten.

So ändern Sie die Position von Text, der an Strecken ausgerichtet ist

1 Wählen Sie mit dem Hilfsmittel **Auswahl** den an einer Strecke ausgerichteten Text aus.

2 Wählen Sie eine Einstellung in einem der folgenden Listenfelder in der Eigenschaftsleiste aus:

- **Textausrichtung**: Winkel des Textes zur Strecke.
- **Abstand vom Objekt**: Der Abstand zwischen Text und Strecke.
- **Horizontaler Abstand**: Horizontale Position des Textes entlang der Strecke.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Anhand von Ausrichtungsmarkierungen den Abstand zwischen Pfad und Strecke in festgelegten Schritten erhöhen	Wählen Sie den Text aus. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf **Ausrichtungsmarken**, aktivieren Sie die Option **Ausrichtung an Ausrichtungsmarken eingeschaltet** und geben Sie in das Feld **Abstand zwischen Ausrichtungsmarken** einen Wert ein. Wenn Sie den Text von der Strecke weg verschieben, wird er entsprechend der im Feld **Abstand zwischen Ausrichtungsmarken** festgelegten Schritte verschoben. Beim Verschieben des Textes wird der Abstand von der Strecke unter dem ursprünglichen Text angezeigt.



Sie können die horizontale Position von ausgerichtetem Text auch ändern, indem Sie ihn mit dem Hilfsmittel **Form** auswählen und die neu zu positionierenden Zeichenknoten ziehen.

Mit dem Hilfsmittel **Auswahl** können Sie Text entlang einer Strecke verschieben oder von einer Strecke wegschieben, indem Sie an einem **roten Ziehpunkt** neben dem Text ziehen. Während Sie den Ziehpunkt entlang der Strecke ziehen, wird eine Vorschau des Textes angezeigt. Wenn Sie den Ziehpunkt von der Strecke wegziehen, wird der Abstand zwischen der Textvorschau und der Strecke angezeigt.

So spiegeln Sie Text, der an einer Strecke ausgerichtet ist

1 Klicken Sie mit dem Hilfsmittel **Auswahl** auf den an einer Strecke ausgerichteten Text.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf eine der **Spiegelschaltflächen**:
- **Horizontal spiegeln** : Die Textzeichen werden von links nach rechts gewendet.
- **Vertikal spiegeln** : Die Textzeichen werden von oben nach unten gewendet.



Sie können Text, der an einer Strecke ausgerichtet ist, auch um 180 Grad drehen, indem Sie sowohl auf die Schaltfläche **Horizontal spiegeln** als auch auf **Vertikal spiegeln** klicken.

Grafiktext und Mengentextrahmen können ebenfalls gespiegelt werden. Weitere Informationen finden Sie unter “So spiegeln Sie Text” on page 237.

So trennen Sie Text von einer Strecke

1 Wählen Sie die Strecke und den ausgerichteten Text mit dem Hilfsmittel **Auswahl** aus .

2 Klicken Sie auf **Anordnen** ▸ **Text-Kombination aufheben**.

Mengentext formatieren

In CorelDRAW stehen verschiedene Formatierungsoptionen für Mengentext zur Verfügung. Sie können Text beispielsweise in einen Mengentextrahmen einpassen. Wenn Sie Text an einem Rahmen ausrichten, wird die Punktgröße des Textes erhöht oder vermindert, so dass der Text genau in den Rahmen passt. Mit Spalten können Sie textintensive Projekte wie Newsletter, Zeitschriften und Zeitungen einfacher gestalten. Sie können Spalten mit gleichen oder unterschiedlichen Breiten und Spaltenabständen erstellen.

Wenn Sie Absätzen Initiale zuweisen, wird der erste Buchstabe vergrößert in den Textkörper eingesetzt. Sie können ein Initial anpassen, indem Sie seine Einstellungen ändern. So können Sie z.B. den Abstand zwischen dem Initial und dem Text ändern oder die Anzahl der Zeilen neben dem Initial festlegen. Das Initial kann jederzeit entfernt werden, wobei der Buchstabe selbst nicht gelöscht wird.

Sie können Listen mit Blickfangpunkten verwenden, um Informationen in einem einheitlichen Format darzustellen. Der Text kann hierbei den Blickfangspunkt

umfließen oder durch einen hängenden Einzug vom Blickfangspunkt abgesetzt werden. In CorelDRAW können Sie Blickfangpunkte individuell gestalten, indem Sie ihre Größe und Position und den Abstand zum Text ändern. Nachdem Sie Blickfangpunkte hinzugefügt haben, können Sie sie auch wieder löschen, ohne dass dabei der Text gelöscht wird.

Sie können Tabulatoren hinzufügen, um den Mengentext einzurücken, Tabulatoren auch - wieder - entfernen sowie Tabulatorausrichtungen ändern. Darüber hinaus können Sie Tabulatoren mit angehängtem Füllzeichen festlegen, so dass automatisch Punkte vor dem jeweiligen Tabulator erzeugt werden.

Durch Hinzufügen von Initialen, Blickfangpunkten, Tabulatoren und Spalten sparen Sie beträchtlich an Zeit, wenn Sie sich eine Vorschau aller Änderungen, die Sie vorgenommen haben, anzeigen lassen, bevor Sie letztere auch zuweisen. Bei der Vorschau der Änderungen werden diese dann temporär und direkt dem Text im Zeichenfenster zugewiesen bzw. angewendet. Dadurch sehen Sie genau, wie sich die jeweiligen neuen Einstellungen auf Ihre Zeichnung auswirken würden, wenn Sie sie anwenden.

Durch Einzüge verändert sich der Abstand zwischen einem Mengentextrahmen und dem enthaltenen Text. Sie können einen ganzen Absatz, die erste Zeile eines Absatzes oder alles außer der ersten Zeile eines Absatzes (hängender Einzug) einrücken oder den Einzug von der rechten Seite des Rahmens aus vornehmen. Darüber hinaus können Sie einen Einzug entfernen, ohne Text zu löschen oder neu einzugeben.

Sie können außerdem die Formatierung des ausgewählten Mengentextrahmens oder jeweils ausgewählter Rahmen zusammen mit den aktuellen verknüpften Rahmen ändern. Weitere Informationen zu diesen Optionen finden Sie unter „So wählen Sie Formatierungsoptionen für Mengentextrahmen“ in der Hilfe.

So passen Sie Text in Mengentextrahmen ein

1 Wählen Sie einen Mengentext-Rahmen aus.

2 Klicken Sie auf **Text** ▸ **Mengentext** ▸ **An Rahmen ausrichten**.



Wenn Sie Text in verknüpfte Mengentextrahmen einpassen, passt die Anwendung die Größe des Textes in allen verknüpften Textrahmen an.

So fügen Sie Spalten zu Mengentextrahmen hinzu

1 Wählen Sie einen Mengentext-Rahmen aus.

2 Klicken Sie auf **Text ▸ Spalten**.

Wollen Sie sich anzeigen lassen, wie die Spalten bei Anwendung im Text dargestellt werden, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Vorschau**.

3 Geben Sie einen Wert in das Feld **Spaltenanzahl** ein.

4 Legen Sie die gewünschten Einstellungen und Optionen fest.



Sie können die Größe von Spalten und Spaltenabständen auch ändern, indem Sie mit dem Hilfsmittel **Text** einen seitlichen Auswahlbearbeitungspunkt im Zeichenfenster ziehen.

So fügen Sie Initiale hinzu

1 Wählen Sie den Mengentext aus.

2 Klicken Sie auf **Text ▸ Initiale**.

Wollen Sie sich anzeigen lassen, wie die Initiale bei Anwendung im Text dargestellt wird, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Vorschau**.

3 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Initial verwenden**.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diem nonummy nibh euismod tincidunt ut lacreet dolore magna aliguam erat volutpat. Ut wisis enim ad minim veniam, quis nostrud.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diem nonummy nibh euismod tincidunt ut lacreet dolore magna aliguam erat volutpat. Ut wisis enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tution ullam corper.

Das Initial kann vom Text umflossen (links) oder als hängender Einzug vom übrigen Text abgesetzt werden (rechts).

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Anzahl der Zeilen bestimmen, die neben dem Initial angezeigt werden	Geben Sie in das Feld **Anzahl der Initialzeilen** einen Wert ein.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Abstand zwischen Initial und Textkörper bestimmen	Geben Sie in das Feld **Abstand nach Initial** einen Wert ein.
Initiale entfernen	Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **Initial verwenden**.
Initial vom übrigen Text absetzen	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Hängenden Einzugstil für Initial verwenden**.

Mengentextrahmen kombinieren und verknüpfen

Mengentextrahmen können kombiniert werden. Sie können Mengentextrahmen auch in die Unterkomponenten Spalten, Absätze, Blickfangpunkte, Zeilen, Wörter und Zeichen aufteilen. Bei jeder Aufteilung eines Rahmens werden die Unterkomponenten in getrennte Mengentextrahmen gesetzt.

Durch die Verknüpfung von Mengentextrahmen wird der Textfluss von einem Textrahmen in den anderen weitergeleitet, wenn die Textmenge die Größe des ersten Textrahmens überschreitet. Wenn Sie einen verknüpften Mengentextrahmen verkleinern bzw. vergrößern oder die Textgröße ändern, passt sich die Textmenge im nächsten Textrahmen automatisch an. Mengentextrahmen können vor und nach der Eingabe von Text verknüpft werden.

Grafiktext kann nicht verknüpft werden. Sie können jedoch einen Mengentextrahmen mit einem offenen oder geschlossenen Objekt verknüpfen. Wenn Sie einen Mengentextrahmen mit einem offenen Objekt (z. B. einer Linie) verknüpfen, fließt der Text an der Strecke der Linie entlang. Bei der Verknüpfung eines Textrahmens mit einem geschlossenen Objekt wie einem Rechteck wird ein Mengentextrahmen eingesetzt und der Textfluss in das Objekt geleitet. Wenn die Textmenge für die offene oder geschlossene Strecke zu groß ist, können Sie den Text mit einem anderen Textrahmen oder Objekt verknüpfen. Sie können auch Verknüpfungen zu Mengentextrahmen und Objekten über Seiten hinweg erstellen.

Wenn Mengentextrahmen verknüpft worden sind, können Sie den Fluss von einem Objekt oder Textrahmen zum anderen umleiten. Wenn Sie den Textrahmen oder ein Objekt auswählen, gibt ein blauer Pfeil die Richtung des Textflusses an. Sie können diese Pfeile ausblenden oder anzeigen.



Sie können den Text von einem Rahmen oder Objekt zum nächsten fließen lassen, indem Sie den Text verknüpfen.

Verknüpfungen zwischen mehreren Mengentextrahmen sowie zwischen Mengentextrahmen und Objekten können entfernt werden. Wenn Sie nur zwei verknüpfte Mengentextrahmen haben und die Verknüpfung entfernen, fließt der Text in den verbleibenden Mengentextrahmen. Nach dem Entfernen einer Verknüpfung zwischen Mengentextrahmen mit einer Reihe von Verknüpfungen wird der Textfluss in den nächsten Mengentextrahmen oder das nächste Objekt geleitet.

Als Standard weist CorelDRAW Mengentextformatierungen wie Spalten, Initialen und Blickfangpunkten nur den ausgewählten Mengentextrahmen zu. Sie können Ihre Einstellung jedoch so ändern, dass die Formatierung auf alle verknüpften Rahmen oder alle ausgewählten und in der Folge verknüpften Rahmen angewendet wird. Beispielsweise können Sie angeben, dass bei der Formatierung von Text in einem Textrahmen als Spalten alle verknüpften Rahmen ebenfalls in Spalten formatiert werden sollen. Weitere Informationen zum Formatieren von Mengentext finden Sie unter “Mengentext formatieren” on page 241.

So kombinieren Sie Mengentextrahmen bzw. teilen sie auf

1 Wählen Sie einen Textrahmen aus.

Wenn Sie Textrahmen kombinieren, halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und wählen Sie aufeinander folgende Textrahmen mit dem Hilfsmittel **Auswahl** aus.

2 Klicken Sie auf **Anordnen** und anschließend auf eine der folgenden Optionen:
- **Kombinieren**
- **Kombination aufheben**



Textrahmen mit Hüllen, an einer Strecke ausgerichteter Text und verknüpfte Rahmen können nicht kombiniert werden.

Wenn Sie zuerst einen Rahmen mit Spalten auswählen, enthält auch der kombinierte Rahmen Spalten.

So verknüpfen Sie Mengentextrahmen und Objekte

1 Wählen Sie hierfür zuerst den Textrahmen mit dem Hilfsmittel **Text** aus.

2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Textfluss** unten im Textrahmen oder Objekt.

Wenn der Rahmen nicht groß genug für den gesamten Text ist, enthält die Registerkarte einen Pfeil.

3 Wenn der Zeiger zu einem **Verknüpfungszeiger** wechselt, klicken Sie auf den Rahmen oder das Objekt, in dem der Textfluss fortgeführt werden soll.

Wenn sich der Rahmen oder das Objekt auf einer anderen Seite befindet, klicken Sie zunächst auf die entsprechende **Seitenregisterkarte** im Dokument-Navigator.



Wenn ein Textrahmen verknüpft ist, ändert sich die Registerkarte **Textfluss** und ein blauer Pfeil gibt die Richtung des Textflusses an. Wenn sich der verknüpfte Text auf einer anderen Seite befindet, werden die Seitennummer und eine gestrichelte blaue Linie angezeigt.

Mengentextrahmen mit automatisch eingestellter Größe können nicht verknüpft werden. Weitere Informationen finden Sie unter “Text hinzufügen und auswählen” on page 223.

So leiten Sie den Textfluss in andere Textrahmen oder Objekte um

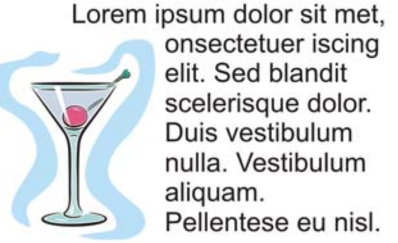
1 Klicken Sie mit dem Hilfsmittel **Auswahl** auf die Registerkarte **Textfluss** am unteren Rand des Textrahmens oder Objekts, dessen Verknüpfung Sie ändern möchten.

2 Wählen Sie das Objekt aus, in das der Textfluss fortgeführt werden soll.

Mengentext um Objekte und Text fließen lassen

Sie können die Form von Text ändern, indem Sie Mengentext um ein Objekt, um Grafiktext oder um einen Mengentextrahmen fließen lassen. Sie können Text mit den

Umbruchstilen Kontur oder Eckig fließen lassen. Die Umbruchstile **Kontur** folgen den Kurven des Objekts. Die Umbruchstile **Eckig** folgen dem Begrenzungsrahmen des Objekts. Darüber hinaus können Sie den Abstand zwischen Mengentext und dem Objekt oder Text festlegen und zugewiesene Umbruchstile entfernen.



*Text mit den Umbruchstilen **Kontur** (links) und **Eckig** (rechts) um ein Objekt fließen lassen*

So lassen Sie Mengentext um Objekte oder Text fließen

1 Wählen Sie das Objekt oder den Text aus, um den der Text fließen soll.

2 Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Eigenschaften**.

3 Klicken Sie im Andockfenster **Objekteigenschaften** auf die Registerkarte **Allgemein**.

4 Wählen Sie einen Umbruchstil im Listenfeld **Mengentext umbrechen**.

Sie können den Abstand zwischen umgebrochenen Text und dem Objekt oder Text ändern, indem Sie den Wert im Feld **Textumbruch-Abstand** ändern.

5 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Text** und ziehen Sie einen Mengentext-Rahmen über das Objekt oder den Text.

6 Geben Sie Text in den Mengentextrahmen ein.



Sie können bestehenden Mengentext um ein ausgewähltes Objekt fließen lassen, indem Sie dem Objekt einen Umbruchstil zuweisen und den Mengentextrahmen auf das Objekt ziehen.

So entfernen Sie Umbruchstile

1 Wählen Sie den umgebrochenen Text oder das umflossene Objekt aus.

2 Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Eigenschaften**.

3 Klicken Sie im Andockfenster **Objekteigenschaften** auf die Registerkarte **Allgemein**.

4 Wählen Sie im Listenfeld **Mengentext umbrechen** den Eintrag **Keine**.

Formatierungscodes einfügen

Sie können Formatierungscodes wie Geviertstriche und geschützte Leerzeichen einfügen. In einigen Programmen werden Formatierungscodes auch als „Symbole“ bezeichnet. Folgende Formatierungszeichen sind verfügbar:

• Geviertstrich	• Halbgeviert	• Bedingter Trennstrich
• Halbgeviertstrich	• Viertelgeviert	• Geschütztes Leerzeichen
• Geviert	• Geschützter Bindestrich	• Spalten-/ Rahmenumbruch
• Tabulator		

Sie können Formatierungscodes auch suchen und ersetzen.

So fügen Sie Formatierungscodes ein

1 Klicken Sie mit dem Hilfsmittel **Text** auf die Stelle, an der ein Zeichen bzw. ein Leerzeichen eingefügt werden soll.

2 Klicken Sie auf **Text** ▸ **Formatierungscode einfügen** und wählen Sie im Menü den gewünschten Code aus.



Das Menü **Formatierungscode einfügen** ist nur verfügbar, wenn das Hilfsmittel **Text** aktiv ist.

Die Tastaturbefehle für Formatierungscodes sind anpassbar. Die Formatierungscodes finden Sie in der Befehlskategorie **Text**.



Zeichen, die nicht im Menü **Formatierungscode einfügen** aufgeführt sind, können über **Text** ▸ **Symbolzeichen einfügen** eingefügt werden. Klicken Sie im Andockfenster **Zeichen einfügen** auf das gewünschte Zeichen.



Weitere Informationen

Weitere Informationen zum Arbeiten mit Text finden Sie unter „Text hinzufügen und formatieren“ im Abschnitt „Text“ in der Hilfe.



Mit Bitmaps arbeiten

Sie können eine Vektorgrafik in eine Bitmap umwandeln. Darüber hinaus können Sie Bitmaps in CorelDRAW importieren und beschneiden.

Sie können auch Farbmasken, Wasserzeichen und Spezialeffekte hinzufügen sowie Farbe und Ton der Bilder ändern.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu folgenden Themen:

- Vektorgrafiken in Bitmaps konvertieren
- Bitmaps beschneiden und bearbeiten
- Bitmaps geraderichten
- Spezialeffekte auf Bitmaps anwenden
- Den Bildanpassungseditor verwenden
- Bitmaps mit Corel PHOTO-PAINT bearbeiten

Vektorgrafiken in Bitmaps konvertieren

Durch die Umwandlung einer Vektorgrafik oder eines Objekts in eine Bitmap können Sie am Objekt Spezialeffekte mit CorelDRAW anwenden. Die Umwandlung einer Vektorgrafik in eine Bitmap wird auch „Rastern“ (in Pixel umwandeln) genannt.

Beim Umwandeln der Vektorgrafik können Sie den Farbmodus für die Bitmap auswählen. Der Farbmodus bestimmt die Anzahl und die Art der Farben, aus denen die Bitmap aufgebaut wird, und hat daher auch Einfluss auf die Dateigröße.

Sie können auch Einstellungen für Rasterung, Anti-Alias, Überdrucken mit Schwarz, Hintergrundtransparenz und Farbprofil festlegen.

So wandeln Sie Vektorgrafiken in Bitmaps um

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie auf **Bitmaps** ▸ **In Bitmap konvertieren**.

3 Wählen Sie im Listenfeld **Auflösung** eine Auflösung.

4 Wählen Sie im Listenfeld **Farbmodus** einen Farbmodus.

5 Aktivieren Sie eines oder mehrere der folgenden Kontrollkästchen:
- **Gerastert**: Simuliert eine größere Anzahl von Farben als tatsächlich verfügbar sind. Diese Option ist bei Bildern verfügbar, die 256 oder weniger Farben verwenden.
- **Schwarz immer überdrucken**: überlagert Schwarz, wenn Schwarz die oberste Farbe ist. Mit dieser Option werden beim Druck von Bitmaps Lücken zwischen schwarzen Objekten und darunterliegenden Objekten verhindert.
- **ICC-Profil zuweisen**: Weist ICC-Profile (International Color Consortium) zu, um Farben für die verschiedenen Geräte und Farbräume zu standardisieren.
- **Anti-Alias**: Glättet die Ränder der Bitmap.
- **Transparenter Hintergrund**: Macht den Hintergrund der Bitmap transparent.



Wenn Sie für Bitmaps den transparenten Hintergrund wählen, werden Bilder und Hintergrundobjekte angezeigt, die sonst vom Bitmap-Hintergrund verdeckt würden.

Bitmaps beschneiden und bearbeiten

Nachdem Sie Ihrer Zeichnung eine Bitmap hinzugefügt haben, können Sie diese beschneiden, neu aufbauen und deren Größe ändern. Beim Beschneiden werden nicht benötigte Bereiche einer Bitmap entfernt. Mit dem Hilfsmittel **Beschneiden** können Sie eine Bitmap in rechteckiger Form beschneiden. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter “So beschneiden Sie Objekte” on page 139. Um eine Bitmap auf eine unregelmäßige Form zu beschneiden, verwenden Sie das Hilfsmittel **Form** und den Befehl **Bitmap beschneiden**.

Wenn Sie eine Bitmap neu aufbauen, können Sie die Bildgröße und Auflösung durch Hinzufügen bzw. Entfernen von Pixeln ändern. Wenn Sie ein Bild vergrößern, ohne die Auflösung zu ändern, können Details verloren gehen, da die Bildpixel über einen größeren Bereich verteilt werden. Durch den Neuaufbau werden Pixel hinzugefügt, um die Details des Originalbilds beizubehalten. Beim Ändern der Größe eines Bildes wird die Anzahl der Pixel beibehalten und auf einen größeren bzw. kleineren Bereich verteilt. Beim Heraufskalieren werden Pixel hinzugefügt, um mehr Details des Originalbilds beizubehalten.



Bildgröße ändern

So schneiden Sie eine Bitmap zu

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Form** .

2 Wählen Sie eine Bitmap aus.

3 Ziehen Sie die Knoten, um die Bitmap zu verformen.

Sie können einen Eckknoten hinzufügen, indem Sie mit dem Hilfsmittel **Form** an der Stelle auf den Knotenrahmen (punktierte Linie) doppelklicken, an der der Knoten eingefügt werden soll.

4 Klicken Sie auf **Bitmaps** ▸ **Bitmap beschneiden**.



Bitmaps, die aus mehreren Objekten bestehen, können nicht zugeschnitten werden.



Sie können eine ausgewählte Bitmap nach dem Ziehen der Eckknoten auch beschneiden, indem Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Bitmap beschneiden** klicken.

So bauen Sie eine Bitmap neu auf

1 Wählen Sie eine Bitmap aus.

2 Klicken Sie auf **Bitmaps** ▸ **Bitmap neu aufbauen**.

3 Geben Sie im Bereich **Auflösung** Werte in die folgenden Felder ein:
- **Horizontal**

• **Vertikal**

Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Seitenverhältnis beibehalten**, wenn Sie das Seitenverhältnis der Bitmap beibehalten möchten.

Wenn sich die Dateigröße nicht verändern soll, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Ursprüngliche Größe beibehalten**.



Sie können Bitmaps auch neu aufbauen, indem Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Bitmap neu aufbauen** klicken.

Wenn Sie das Kontrollkästchen **Anti-Alias** aktivieren, werden Kurven optisch geglättet.

So ändern Sie die Größe einer Bitmap

1 Wählen Sie eine Bitmap aus.

2 Klicken Sie auf **Bitmaps** ▸ **Bitmap neu aufbauen**.

3 Wählen Sie in dem Listenfeld neben den Feldern **Breite** und **Höhe** eine Maßeinheit aus.

4 Geben Sie in die folgenden Felder Werte ein:
- **Breite**
- **Höhe**

Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Anti-Alias**, wenn Sie möchten, dass die Kurven optisch geglättet werden.



Sie können das Seitenverhältnis einer Bitmap beibehalten, indem Sie das Kontrollkästchen **Seitenverhältnis beibehalten** aktivieren und im Feld **Höhe** oder **Breite** einen Wert eingeben.

Die Bitmap kann darüber hinaus mit einem Prozentsatz ihrer Ausgangsgröße neu aufgebaut werden, indem Sie Werte in die Felder % eingeben.

Bitmaps geraderichten

Mit dem Dialogfeld **Bilder geraderichten** können Sie Bitmap-Bilder rasch geraderichten. Diese Funktion eignet sich gut zum Begradigen von Photos, die schräg aufgenommen oder gescannt wurden.

Sie greifen auf das Dialogfeld **Bild geraderichten** zu, indem Sie auf **Bitmaps** ▸ **Bild geraderichten** klicken. Ausführliche Informationen über das Dialogfeld **Bild geraderichten** finden Sie unter “Bilder geraderichten” on page 440.

Spezialeffekte auf Bitmaps anwenden

Bitmaps können eine ganze Reihe unterschiedlicher Spezialeffekte zugewiesen werden, darunter räumliche (3D) und künstlerische Effekte.

So weisen Sie Spezialeffekte zu

1 Wählen Sie eine Bitmap aus.

2 Klicken Sie auf **Bitmaps**, wählen Sie einen Spezialeffekttyp aus und klicken Sie auf einen Effekt.

3 Passen Sie die Einstellungen für den Spezialeffekt an.

Den Bildanpassungseditor verwenden

Im Bildanpassungseditor können Sie Farbe und Ton der meisten Fotos schnell und einfach korrigieren. Sie können auf den Bildanpassungseditor zugreifen, indem Sie auf **Bitmaps** ▸ **Bildanpassungseditor** klicken. Weitere Informationen zum Bildanpassungseditor finden Sie unter “Den Bildanpassungseditor verwenden” on page 373.

Bitmaps bearbeiten mit Corel PHOTO-PAINT

In CorelDRAW können Sie auf Corel PHOTO-PAINT, ein Komplettprogramm für die Bildbearbeitung, zugreifen. Nach der Bearbeitung einer Bitmap können Sie Ihre Arbeit in CorelDRAW fortsetzen.

Um eine Bitmap an Corel PHOTO-PAINT zu senden, klicken Sie auf die Schaltfläche **Bitmap bearbeiten** in der Eigenschaftsleiste oder benutzen den Befehl **Bitmap bearbeiten** aus dem Menü **Bitmaps**. Sie können auch eine Option aktivieren, mit der Sie überr einen Doppelklick auf ein Bitmap direkt auf das Programm Corel PHOTO-PAINT umschalten.

Sie können ausgewählte Objekte aus Corel PHOTO-PAINT kopieren und in Ihre Zeichnung einfügen. Die ausgewählten Objekte werden als Bitmapgruppe eingefügt.

Weitere Hinweise zum Bearbeiten von Bildern mit Corel PHOTO-PAINT finden Sie im Menü **Hilfe** ▸ **Hilfethemen** in der Corel PHOTO-PAINT-Menüleiste.

So bearbeiten Sie eine Bitmap mit Corel PHOTO-PAINT

1 Wählen Sie mit dem Hilfsmittel **Auswahl** die zu bearbeitende Bitmap aus.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf **Bitmap bearbeiten**, um Corel PHOTO-PAINT zu starten.

   Die ausgewählte Bitmap wird im Bildfenster von Corel PHOTO-PAINT angezeigt.

3 Bearbeiten Sie die Bitmap.

4 Klicken Sie in der Standardsymbolleiste auf **Bearbeitung beenden**, um Corel PHOTO-PAINT zu verlassen.

   Die bearbeitete Bitmap erscheint auf der Zeichenseite von CorelDRAW.

So greifen Sie auf Corel PHOTO-PAINT mit einem Doppelklick auf ein Bitmap zu

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.

2 Klicken Sie in der Kategorienliste **Arbeitsbereich** auf **Bearbeiten**.

3 Aktivieren Sie im Dialogfeld **Bearbeiten** das Kontrollkästchen **Doppelklick zum Bearbeiten von Bitmaps**.

   Wenn Sie dieses Kontrollkästchen aktivieren, können Sie Corel PHOTO-PAINT aufrufen, indem Sie in CorelDRAW auf die Bitmap doppelklicken.

 **Weitere Informationen**

Weitere Informationen zum Arbeiten mit Bitmaps finden Sie unter „Mit Bitmaps arbeiten“ im Abschnitt „Bitmaps“ in der Hilfe.



Bitmaps vektorisieren und Vektorisierungsergebnisse bearbeiten

In CorelDRAW können Sie Bitmaps vektorisieren und so in vollständig bearbeitbare und skalierbare Vektorgrafiken konvertieren. Sie können Ihre eigenen Grafiken, Fotos, gescannte Skizzen und Logos vektorisieren und problemlos in Ihre Entwürfe integrieren.

Informationen zum Unterschied zwischen Vektorgrafiken und Bitmaps finden Sie unter “Vektorgrafiken und Bitmaps” on page 45.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Bitmaps vektorisieren
- PowerTRACE-Steuerelemente
- Vektorisierungsergebnisse fein abstimmen
- Anpassen von Farben in Vektorisierungsergebnissen
- Standard-Vektorisierungsoptionen einstellen
- Tipps zum Vektorisieren von Bitmaps und zum Bearbeiten von Vektorisierungsergebnissen

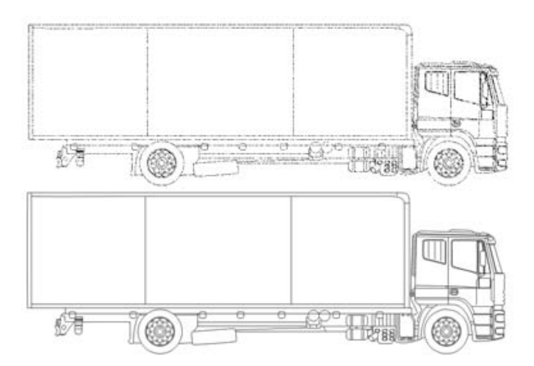
Bitmaps vektorisieren

Sie können eine Bitmap auch in einem Schritt mit Hilfe der Option bzw. dem Menübefehl **Blitzvektorisierung** vektorisieren. Sie können aber auch eine geeignete Vektorisierungsmethode und einen voreingestellten Stil auswählen und die jeweiligen Vektorisierungsergebnisse danach mit den „PowerTRACE“-Steuerelementen als Vorschau anzeigen und anpassen. In CorelDRAW stehen zwei Methoden zur Vektorisierung von Bitmaps zur Auswahl: Mittellinien- und Umrissvektorisierung.

Vektorisierungsmethode auswählen

Bei der Mittellinienvektorisierungsmethode kommen ungefüllte geschlossene und offene Kurven (Linien) zum Einsatz; diese Methode ist besonders für die Vektorisierung

von technischen Illustrationen, Karten, Strichzeichnungen und Signaturen geeignet. Diese Methode wird auch als „Linienvektorisierung“ bezeichnet.



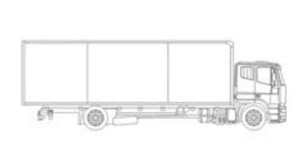
Die ursprüngliche Bitmap (oben) wurde mit der Mittellinie-Vektorisierungsmethode in eine Vektorgrafik (unten) umgewandelt.

Bei der Umrissvektorisierungsmethode kommen Kurvenobjekte ohne jegliche Umrisse zum Einsatz; diese Methode ist besonders zum Vektorisieren von Cliparts, Logos und Fotos geeignet. Diese Methode wird auch als Füll- bzw. Konturvektorisierung bezeichnet.

Voreingestellte Stile wählen

Bei voreingestellten Stilen handelt es sich um Sammlungen von Einstellungen, die für den vektorisierten Bitmap-Typ (z.B. Strichgrafiken oder Fotos von hoher Qualität) geeignet sind. Jede Vektorisierungsmethode hat ganz eigene voreingestellte Stile.

Die Mittellinienvektorisierung bietet Ihnen zwei Voreinstellungsstile: eine für technische Illustrationen und eine für Strichzeichnungen.

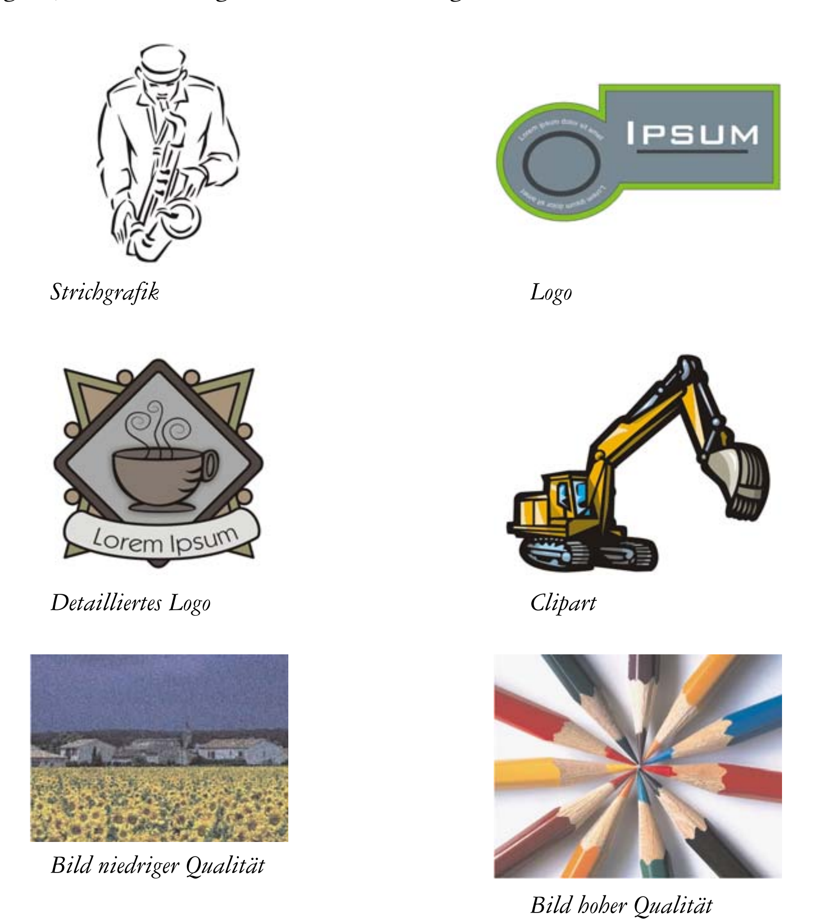


Technische Illustration



Strichzeichnung

Bei der Umrissvektorisierung, die sich am besten für Strichgrafiken, Logos, Cliparts und Fotos eignet, stehen die folgenden Voreinstellungsstile zur Auswahl:



Strichgrafik | *Logo*

Detailliertes Logo | *Clipart*

Bild niedriger Qualität | *Bild hoher Qualität*

Vektorisierungsergebnisse anpassen

Sie können das jeweilige Vektorisierungsergebnis über die Steuerelemente im **PowerTrace**-Dialogfeld anpassen. Weitere Informationen finden Sie unter “Vektorisierungsergebnisse fein abstimmen” on page 264 und “Anpassen von Farben in Vektorisierungsergebnissen” on page 267.

So vektorisieren Sie eine Bitmap mithilfe der Blitzvektorisierung

1 Wählen Sie eine Bitmap aus.

2 Klicken Sie auf **Bitmaps** ▸ **Blitzvektorisierung**.



Sie können eine Bitmap auch in einem Schritt vektorisieren, indem Sie in der Eigenschaftsleiste erst auf die Flyout-Schaltfläche **Bitmap vektorisieren** und dann auf **Blitzvektorisierung** klicken.

Darüber hinaus können Sie auch die Einstellungen der Blitzvektorisierung ändern. Weitere Informationen finden Sie unter “Standard-Vektorisierungsoptionen einstellen” on page 272.

So vektorisieren Sie eine Bitmap mithilfe der Mittellinienvektorisierungsmethode

1 Wählen Sie eine Bitmap aus.

2 Klicken Sie auf **Bitmaps** ▸ **Mittellinienvektorisierung** und dann auf eine der folgenden Optionen:

- **Technische Darstellung**: Zum Vektorisieren von Schwarzweiß-Illustrationen und Bildern mit dünnen, schwachen Linien.
- **Linien ziehen**: Zum Vektorisieren von Schwarzweiß-Skizzen mit dicken, starken Linien.

Falls erforderlich, können Sie das Vektorisierungsergebnis mithilfe der Steuerelemente im **PowerTRACE**-Dialogfeld anpassen.



Sie können auf PowerTRACE auch über die Flyout-Schaltfläche **Bitmap vektorisieren** in der Eigenschaftsleiste aufrufen.

So vektorisieren Sie eine Bitmap mithilfe der Umrissvektorisierungsmethode

1 Wählen Sie eine Bitmap aus.

2 Klicken Sie auf **Bitmaps** ▸ **Umrissvektorisierung** und dann auf eine der folgenden Optionen:

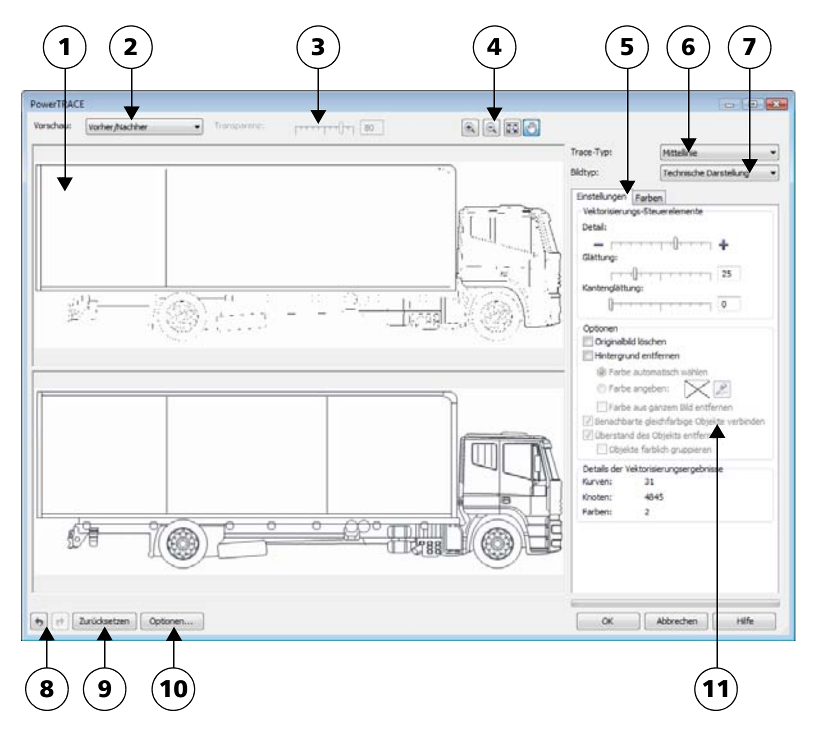
- **Strichgrafik**: Zum Vektorisieren von Schwarzweiß-Skizzen und Bildern.
- **Logo**: Zum Vektorisieren von einfachen Logos mit wenigen Details und Farben.
- **Detailliertes Logo**: Zum Vektorisieren von Logos mit vielen Details und Farben.
- **Clipart**: Zum Vektorisieren fertiger Grafiken mit unterschiedlich vielen Details und Farben.
- **Bild niedriger Qualität**: Zum Vektorisieren von Fotos mit wenigen Details (bzw. mit Details, die Sie aber außer Acht lassen wollen).

- **Bild hoher Qualität**: Zum Vektorisieren von Fotos mit hoher Qualität und sehr vielen Details.

Falls erforderlich, können Sie das Vektorisierungsergebnis mithilfe der Steuerelemente im **PowerTRACE**-Dialogfeld anpassen.

PowerTRACE-Steuerelemente

Das PowerTRACE-Dialogfeld enthält Steuerelemente, über die Sie Vektorisierungsergebnisse in der Vorschau anzeigen und bearbeiten können.



Eingekreiste Zahlen entsprechen den Zahlen in der folgenden Tabelle, in der die Hauptkomponenten von PowerTRACE beschrieben sind.

Option	Beschreibung
1. Vorschaufenster	Es wird eine Vorschau des Vektorisierungsergebnisses angezeigt und Sie können Ausgangs-Bitmap und Vektorisierungsergebnis bequem vergleichen.
2. Listenfeld **Vorschau**	Über diese Funktion können Sie einer der folgenden Optionen auswählen: • **Vorher/Nachher**: Es wird sowohl die Ausgangs-Bitmap als auch das Vektorisierungsergebnis angezeigt. • **Große Vorschau**: Die Vorschau des Vektorisierungsergebnisses wird in einem einzelnen Vorschaufenster angezeigt. • **Umrissüberlagerung**: Es wird ein Umriss des Vektorisierungsergebnisses über der ursprünglichen Ausgangs-Bitmap angezeigt.
3. Regler **Transparenz**	Zum Einstellen und Anpassen der Anzeige der Ausgangs-Bitmap unterhalb des Umrisses des Vektorisierungsergebnisses bei aktivierter **Umrissüberlagerung**-Option.
4. Hilfsmittel **Zoomen** und **Schwenken**	Mit diesen Hilfsmitteln können Sie das im Vorschaufenster angezeigte Bild vergrößern bzw. verkleinern, das ausgewählte Bild mit einem Vergrößerungsfaktor von mehr als 100 % schwenken sowie die Größe eines Bildes dem Vorschaufenster anpassen.
5. **Farbseite**	Mit diesen Steuerelementen können Sie die Farben der Vektorisierungsergebnisse ändern. Weitere Informationen finden Sie unter “Anpassen von Farben in Vektorisierungsergebnissen” on page 267.
6. Listenfeld **Trace-Typ**	Zum Ändern der jeweils ausgewählten Vektorisierungsmethode.

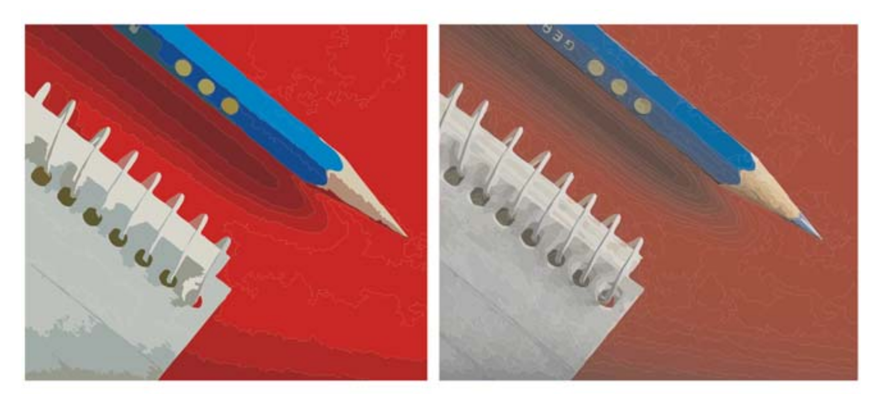
Option	Beschreibung
7. Listenfeld **Bildtyp**	Mit dieser Option können Sie einen geeigneten Voreinstellungsstil für das Bild, das Sie vektorisieren möchten, auswählen. Die jeweils verfügbaren Voreinstellungsstile ändern sich je nach der ausgewählten Vektorisierungsmethode.
8. Schaltflächen **Rückgängig** und **Wiederherstellen**	Mithilfe dieser Schaltflächen können Sie die jeweils letzte Aktion rückgängig machen bzw. wiederherstellen.
9. Schaltfläche **Zurücksetzen**	Mit dieser Schaltfläche lässt sich die erste Einstellung wiederherstellen, die bei der Vektorisierung der Ausgangs-Bitmap zum Einsatz kam.
10. Schaltfläche **Optionen**	Zum Aufrufen der Seite mit den PowerTRACE-Optionen im **Optionen**-Dialogfeld zum Einstellen der Vektorisierung-Standardoptionen. Weitere Informationen finden Sie unter “Standard-Vektorisierungsoptionen einstellen” on page 272.
11. Seite **Einstellungen**	Hier finden Sie Steuerelemente zum Anpassen der Vektorisierungsergebnisse. Im Bereich **Details der Vektorisierungsergebnisse** auf der Seite **Einstellungen** wird Ihnen die Anzahl der Objekte, Knoten sowie Farben des Vektorisierungsergebnisses angezeigt, während Sie - weitere - Änderungen und Anpassungen vornehmen. Weitere Informationen zum Anpassen von Vektorisierungsergebnisse finden Sie unter “Vektorisierungsergebnisse fein abstimmen” on page 264.

Vektorisierungsergebnisse fein abstimmen

Im Vektorisierungseditor PowerTRACE können Sie die folgenden Anpassungen vornehmen, um Ihre Vektorisierungsergebnisse fein abzustimmen.

Details anpassen und glätten

Sie können gekrümmte Linien glätten und die Detailgenauigkeit der Vektorisierungsergebnisse anpassen. Beim Anpassen von Details können Sie darüber hinaus auch die Anzahl der Objekte im Vektorisierungsergebnis ändern. Wenn Sie aber die Methode Umrissvektorisierung zum Vektorisieren einer Bitmap benutzt haben, wird durch Anpassen des jeweiligen Vektorisierungsergebnisses auch die Anzahl der Farben geändert. Durch das Glätten wird die Anzahl der Knoten im Vektorisierungsergebnis geändert. Darüber hinaus können Sie auch die Ecken im Vektorisierungsergebnis bearbeiten; geben Sie hierfür einen Grenzwert für die Kantenglättung ein.



Umrissvektorisierung mit niedrigem Detailwert (links) und mit hohem Detailwert (rechts).

Vektorisierung abschließen

Standardmäßig bleibt die Ausgangs-Bitmap bei der Vektorisierung erhalten und die Objekte im Vektorisierungsergebnis werden automatisch gruppiert. Sie können jedoch auch festlegen, dass die Ausgangs-Bitmap nach Abschluss der Vektorisierung gelöscht wird.

Hintergrund entfernen und beibehalten

Sie können den Hintergrund im Vektorisierungsergebnis entweder beibehalten oder auch entfernen. Bei der Methode Umrissvektorisierung können Sie zudem auch die

Hintergrundfarbe festlegen, die entfernt werden soll. Wenn die Hintergrundfarbe an den Rändern entfernt wird, jedoch noch ein wenig in der Bildmitte durchscheint, entfernen Sie die Hintergrundfarbe aus dem gesamten Bild.

Weitere Optionen der Umrissvektorisierungsergebnisse einstellen

Standardmäßig werden Objektbereiche, die durch überlappende Objekte verdeckt sind, aus dem Vektorisierungsergebnis entfernt. Sie können aber auch auswählen und einstellen, dass die darunter liegenden Objektbereiche erhalten bleiben. Dies empfiehlt sich vor allem bei Vektorisierungsergebnissen, deren Ausgabe über Vinyl-Schneider und Siebdruckeinrichtungen erfolgt.

Zum Reduzieren der Anzahl von Objekten im Vektorisierungsergebnis können Sie benachbarte Objekte der gleichen Farbe auch zusammenfassen. Darüber hinaus können Sie Objekte der gleichen Farbe auch gruppieren, was deren Bearbeitung in CorelDRAW wesentlich vereinfacht.

Aktionen rückgängig machen und wiederherstellen

Sie können die Einstellungen im Vektorisierungseditor PowerTRACE ändern und eine Bitmap so oft vektorisieren, bis Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind. Wenn Sie einen Fehler machen, können Sie die betreffende Aktion rückgängig machen oder wiederherstellen oder zum ersten Vektorisierungsergebnis zurückkehren.

Vektorisierungsergebnisse fein abstimmen

1. Wählen Sie eine Bitmap aus.
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Klicken Sie auf **Bitmaps** ▸ **Mittellinienvektorisierung** und dann auf einen Befehl.
   - Klicken Sie auf **Bitmaps** ▸ **Umrissvektorisierung** und dann auf einen Befehl.
3. Verschieben Sie auf der Seite **Einstellungen** einen der folgenden Regler:
   - **Detail**: Steuert, wie viele und wie genau die Details der ursprünglichen Bitmap im Vektorisierungsergebnis beibehalten werden. Bei höheren Werten bleiben mehr Details erhalten und es entsteht eine größere Anzahl von Objekten und Farben; bei niedrigen Werten werden einige Details entfernt und Sie erhalten weniger Objekte.
   - **Glättung**: Ermöglicht das Glätten gekrümmter Linien und die Steuerung der Knotenanzahl im Vektorisierungsergebnis. Höhere Werte ergeben weniger Knoten und erzeugen Kurven, die den Linien der Ausgangs-Bitmap weniger

genau folgen. Niedrige Werte führen zu einer höheren Knotenanzahl und erzeugen genauere Vektorisierungsergebnisse.

- **Kantenglättung**: Bestimmt zusammen mit dem Regler **Glättung** das Aussehen der Ecken bzw. Kanten. Niedrigere Werte erhalten das Aussehen der Ecken; höhere Werte bewirken eine Glättung der Ecken.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Vektorisierungsmethode ändern	Wählen Sie im Listenfeld **Trace-Typ** eine Methode aus.
Voreingestellten Stil ändern	Wählen Sie im Listenfeld **Bildtyp** einen voreingestellten Stil.
Ausgangs-Bitmap nach Vektorisierung beibehalten	Deaktivieren Sie im Bereich **Optionen** das Kontrollkästchen **Originalbild löschen**.
Hintergrund im Vektorisierungsergebnis entfernen oder beibehalten	Aktivieren bzw. deaktivieren Sie die Option **Hintergrund entfernen**.
Zu entfernende Hintergrundfarbe angeben (Umrissvektorisierung)	Aktivieren Sie die Option **Farbe angeben**, klicken Sie auf das Hilfsmittel **Pipette** und klicken Sie im Vorschaufenster auf eine Farbe. Wollen Sie eine weitere Hintergrundfarbe angeben, die Sie entfernen möchten, halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und klicken Sie im Vorschaufenster auf eine Farbe. Die jeweils zuletzt ausgewählte Farbe wird neben dem Hilfsmittel **Pipette** angezeigt.
Hintergrundfarbe aus dem gesamten Bild entfernen (Umrissvektorisierung)	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Farbe aus ganzem Bild entfernen**.
Durch überlappende Objekte verdeckte Objektbereiche beibehalten (Umrissvektorisierung)	Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **Überstand des Objekts entfernen**.

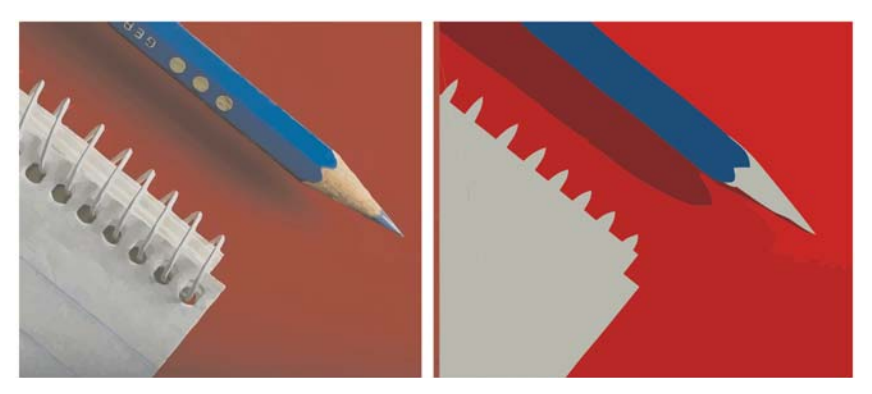
Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Objekte nach Farben gruppieren (Umrissvektorisierung)	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Objekte farblich gruppieren**. Dieses Kontrollkästchen steht nur dann zur Auswahl, wenn das Kontrollkästchen **Überstand des Objekts entfernen** deaktiviert ist.
Benachbarte Objekte gleicher Farbe zusammenführen (Umrissvektorisierung)	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Benachbarte gleichfarbige Objekte verbinden**.
Aktion rückgängig machen oder wiederherstellen	Klicken Sie auf **Rückgängig** bzw. **Wiederherstellen** .
Zum ersten Vektorisierungsergebnis zurückkehren	Klicken Sie auf **Zurücksetzen**.

Anpassen von Farben in Vektorisierungsergebnissen

Beim Vektorisieren der Ausgangs-Bitmap erzeugt die Anwendung eine Farbpalette für das Vektorisierungsergebnis. Diese Farbpalette verwendet den Farbmodus der Ausgangs-Bitmap (z.B. RGB und CMYK). Die Anzahl der Farben in der Farbpalette wird durch die Anzahl der Farben in der Ausgangs-Bitmap und dem ausgewählten voreingestellten Stil bestimmt.

Sie können den Farbmodus des Vektorisierungsergebnisses ändern und die Anzahl der Farben im Ergebnis verringern.



Vektorisierungsgrafik mit 152 Farben (links) und mit 5 Farben (rechts)

Farben sortieren

Zum schnelleren und einfacheren Bearbeiten von Farbpaletten können Sie die Farben nach Ähnlichkeit und Frequenz sortieren. Durch Sortieren nach Ähnlichkeit werden die Farben nach ihrem Farbton und ihrer Helligkeit geordnet. Farben mit ähnlichem Farbton und einer ähnlichen Helligkeit werden daraufhin nebeneinander in der Farbpalette angezeigt. Durch Sortieren nach Häufigkeit werden die Farben danach geordnet, in welchem Ausmaß sie im jeweiligen Vektorisierungsergebnis vorkommen. Die am häufigsten benutzten Farben werden daraufhin oben in der Farbpalette angezeigt.

Farben auswählen

Sie können eine Farbe dadurch auswählen, dass Sie sie entweder in der Farbpalette des jeweiligen Vektorisierungsergebnisses oder im Vorschaufenster anklicken. Darüber hinaus können Sie auch mehrere Farben auswählen.

Farben bearbeiten, zusammenführen und löschen

Beim Bearbeiten einer Farbe können Sie eine Farbe aus einem anderen Farbmodell als dem der anderen Farben in der Palette wählen. Wenn Sie beispielsweise eine Farbe in einem RGB-Vektorisierungsergebnis bearbeiten, können Sie die Farbe in eine Schmuckfarbe ändern. Auf diese Weise entsteht eine gemischte Farbpalette. Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie das Vektorisierungsergebnis für eine Druckerei vorbereiten.

Haben Sie als Methode die Umrissvektorisierung ausgewählt, können Sie Farben darüber hinaus auch zusammenführen sowie löschen.

Standardmäßig werden beim Zusammenführen von zwei oder mehr Farben die Farbwerte gemittelt, um eine neue Farbe zu erzeugen. Die zusammengeführten Farben werden durch die neue Farbe ersetzt. Sie können aber auch die Standardeinstellung so ändern, dass die zusammenzuführenden Farben mit der ersten ausgewählten Farbe ersetzt werden. Weitere Informationen zum Ändern der Standardeinstellung finden Sie unter “Standard-Vektorisierungsoptionen einstellen” on page 272.

Wenn Sie eine Farbe aus der Farbpalette löschen, wird die gelöschte Farbe durch die jeweils nächste Farbe in der Farbpalette ersetzt.

Farbpaletten verwenden und erstellen

Wenn das Vektorisierungsergebnis nur Farben aus einer bestimmten Farbpalette enthalten soll, öffnen Sie diese in „PowerTRACE“. Die Farben des Vektorisierungsergebnisses werden durch die Farbe in der Farbpalette ersetzt, die der ursprünglichen am nächsten kommt.

Nachdem Sie die Farbpalette des Vektorisierungsergebnisses bearbeitet haben, können Sie das Ergebnis speichern und so eine angepasste Farbpalette für die spätere Wiederverwendung erstellen.

So steuern Sie die Farben der Vektorisierunsgergebnisse

1 Wählen Sie eine Bitmap aus.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
- Klicken Sie auf **Bitmaps** ▸ **Mittellinienvektorisierung** und dann auf einen Befehl.
- Klicken Sie auf **Bitmaps** ▸ **Umrissvektorisierung** und dann auf einen Befehl.

3 Klicken Sie auf die Registerkarte **Farben** und führen Sie eine der folgenden Aufgaben durch:

Aktion	Vorgehensweise
Farbmodus ändern	Wählen Sie im Listenfeld **Farbmodell** einen Farbmodus.
Anzahl der Farben im Vektorisierungsergebnis verringern (Umrissvektorisierung)	Geben Sie in das Feld **Anzahl der Farben** einen Wert ein und klicken Sie außerhalb des Feldes.

Aktion	Vorgehensweise
Farben auswählen	Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: • Klicken Sie auf eine Farbe in der Farbpalette. Die Schaltfläche zum Auswählen eines Farbfeldes erscheint daraufhin gedrückt. • Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Pipette** und dann auf eine Farbe im Vorschaufenster. Ein Markierungsrahmen wird um die jeweils ausgewählte Farbe eingeblendet. Wollen Sie eine weitere Farbe auswählen, halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und klicken Sie im Vorschaufenster auf eine Farbe. Zum Rückgängigmachen der Auswahl einer Farbe halten Sie einfach die **Strg-Taste** gedrückt und klicken Sie dann eine Farbe an.
Benachbarten Farbenbereich auswählen	Halten Sie hierfür die **Umschalttaste** gedrückt und klicken Sie auf das erste und letzte Farbfeld im Bereich, den Sie in der Farbpalette auswählen.
Mehrere nicht benachbarte Farben auswählen	Klicken Sie bei gedrückter **Strg-Taste** auf die nicht benachbarten Farbfelder in der Farbpalette.
Farbe bearbeiten	Klicken Sie auf die zu bearbeitende Farbe, klicken Sie dann auf **Bearbeiten** und ändern Sie die Einstellungen im Dialogfeld **Farbe auswählen**.

Aktion	Vorgehensweise
Farben zusammenführen (Umrissvektorisierung)	Wählen Sie die Farben aus, die Sie zusammenführen wollen, und klicken Sie dann auf **Mischen**. Wollen Sie weitere Optionen zum Zusammenführen der ausgewählten Farben festlegen, klicken Sie auf **Optionen** zum Aufrufen des Dialogfelds **Optionen** und aktivieren Sie eine Option unter **Farben mischen**.
Farben aus Vektorisierungsergebnissen löschen (Umrissvektorisierung)	Wählen sie die Farbe aus, die Sie löschen möchten, und klicken Sie auf die Schaltfläche **Farbe löschen** . Die gelöschte Farbe wird daraufhin durch die jeweils nächste Farbe in der Farbpalette ersetzt.
Angepasste Farbpalette verwenden	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Farbpalette öffnen** , wechseln Sie zu dem Ordner, in dem die Palette gespeichert ist, und klicken Sie auf den Dateinamen. Farbpaletten haben die Dateinamenerweiterung **CPL**. Jede Farbe in der vektorisierten Grafik wird einer entsprechenden Farbe in der angepassten Palette zugewiesen.
Angepasste Farbpalette aus bearbeitbarer Farbpalette eines Vektorisierungsergebnisses erstellen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Farbpalette speichern** . Geben Sie im Dialogfeld **Palette speichern unter** einen Namen in das Feld **Dateiname** ein.



Bei Verwenden der Methode Mittellinienvektorisierung kann die Anzahl der Farben nicht reduziert und Farben können auch nicht zusammengeführt werden.



Um die Anzahl der Farben in einem Vektorisierungsergebnis zu erhöhen, müssen Sie den voreingestellten Stil ändern oder die Detailgenauigkeit erhöhen. Informationen zum Ändern des voreingestellten Stiles und der Detailgenauigkeit finden Sie unter “Vektorisierungsergebnisse fein abstimmen” on page 265.

Standard-Vektorisierungsoptionen einstellen

Die folgenden Vektorisierungsoptionen stehen Ihnen zur Auswahl:

- **Blitzvektorisierung**: Sie können die Standardeinstellungen der Blitzvektorisierung ändern und einen beliebigen Voreinstellungsstil oder auch die zuletzt verwendeten Einstellungen auswählen.
- **Leistung**: Über diese Option können Sie die Auswirkung auf die Qualität der Vektorisierungsergebnisse bei der Verarbeitung von Ausgangs-Bitmaps mit einer Größe von 1 bis 5 Pixeln festlegen. Die Leistung von PowerTRACE richtet sich dabei nach der Größe und Farbtiefe der Ausgangs-Bitmaps sowie dem verfügbaren Arbeitsspeicher. Für hoch qualitative Vektorisierungsergebnisse sind hoch-qualitative Ausgangs-Bitmaps, die oftmals eine ziemlich beträchtliche Dateigröße haben, erforderlich. Je größer Ausgangs-Bitmapdateien sind, desto mehr Arbeitsspeicher ist erforderlich. Zu große Bitmapdateien müssen vor der Vektorisierung ggf. erst herunterskaliert werden, was einen Verlust der Bildqualität zur Folge haben kann. Um große Bitmapdateien ohne Qualitätsverlust zu vektorisieren, können Sie mit PowerTRACE Bilder mit bis zu 5 Megapixeln vektorisieren (entsprechend ausreichender Arbeitsspeicher vorausgesetzt). Um bestmögliche Ergebnisse bei maximaler Leistung zu erzielen, können Sie in PowerTRACE einstellen, dass von PowerTRACE eine entsprechende Aufforderung angezeigt wird, Bitmapdateien, die größer als 1 Megapixel sind, herunterzuskalieren.
- **Farben mischen**: Sie können auswählen, ob Sie die Farben in einem Vektorisierungsergebnis durch Mittelung der Werte oder durch Ersetzen der jeweiligen Farben mit der ersten ausgewählten Farbe zusammenführen wollen.

So stellen Sie Standard-Vektorisierungsoptionen ein

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.

2 Klicken Sie in der Kategorienliste **Arbeitsbereich** auf **PowerTRACE**.

3 Führen Sie eine der folgenden Aufgaben durch:

Aktion	Vorgehensweise
Blitzvektorisierungsmethode auswählen	Wählen Sie im Listenfeld der **Blitzvektorisierung** einen Voreinstellungsstil oder die zuletzt verwendeten Einstellungen aus.
Leistungsniveau und Qualität eines Vektorisierungsergebnisses bestimmen	Verschieben Sie den Regler **Leistung** nach links, um die Leistung zu erhöhen, bzw. nach rechts, um die Qualität der Vektorisierungsergebnisse zu erhöhen. Der niedrigste Wert fordert Sie dazu auf, jegliche Bitmaps, die größer als 1 Megapixel sind, herunterzuskalieren. Der höchste Wert fordert Sie dazu auf, jegliche Bitmaps, die größer als 5 Megapixel sind, herunterzuskalieren.
Zusammenführen von Farben in Vektorisierungsergebnissen bestimmen	Aktivieren Sie hierfür im Bereich **Farben mischen** eine Option. Bei Auswahl der Option **Farben durchschnittlich mischen** werden die zusammenzuführenden Farben durch eine Farbe mit dem gemittelten Wert der Farben ersetzt. Bei Auswahl der Option **Zu erster ausgewählter Farbe mischen** werden die zusammenzuführenden Farben mit der ersten ausgewählten Farbe ersetzt.

Tipps zum Vektorisieren von Bitmaps und zum Bearbeiten von Vektorisierungsergebnissen

Die folgenden Tipps sollen Ihnen helfen, hoch qualitative Vektorisierungsergebnisse zu erzielen.

- Verwenden Sie Ausgangs-Bitmaps mit hoher Qualität. Wenn der Ausgangs-Bitmap Rasterung oder JPEG--Komprimierung verwendet wurde, kann die Bitmap zusätzliches Rauschen enthalten. Die besten Ergebnisse erzielen Sie, wenn Sie das Rauschen vor dem Vektorisieren der Bitmap entfernen.
- Vermeiden Sie die Anwendung von Anti-Alias(ing) auf die Ausgangs-Bitmap.
- Die besten Ergebnisse bei Benutzen der Mittellinienvektorisierungsmethode erzielen Sie, wenn Sie die Bitmap zunächst in den Schwarzweiß-Farbmodus

konvertieren und dann vektorisieren. Beachten Sie aber, dass in diesem Fall keine Anpassungen der Details möglich ist.

- Bei der Vektorisierung von technischen Illustrationen und Darstellungen sowie von Skizzen mit dünnen Linien können Sie die Ergebnisse verbessern, indem Sie der Ausgangs-Bitmap Spezialeffekt **Ränder suchen** zuweisen. Klicken Sie hierfür auf **Bitmaps** ▸ **Kontur** ▸ **Ränder suchen**.
- Bei der Methode Umrissvektorisierung reduzieren Sie die Farbtiefe der jeweiligen Bitmap, indem Sie den Farbmodus ändern, bevor Sie Farbe und Kontrast anpassen.
- Sie können das jeweiligen Vektorisierungsergebnis jederzeit (auch während der Vektorisierung) anpassen, indem Sie die PowerTRACE-Einstellungen ändern.
- Um einen bestimmten Bereich einer Bitmap zu vektorisieren, können Sie diesen Bereich mit dem Hilfsmittel **Form** definieren, bevor Sie auf **Bitmaps** ▸ **Bitmaps vektorisieren** klicken.
- Falls im Vektorisierungsergebnis wichtige Details fehlen sollten, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **Hintergrund entfernen** auf der Seite **Einstellungen** von PowerTRACE. Oder aktivieren Sie die Option **Farbe angeben** auf der Seite **Einstellungen** , um die Farbe abzutasten, die Sie als Hintergrundfarbe angeben möchten.
- Wenn die Hintergrundfarbe an den Rändern entfernt wurde, jedoch in der Bildmitte weiterhin durchscheint, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Farbe aus ganzem Bild entfernen**.
- Sind zu viele Farbe oder auch Details verloren gegangen, verschieben Sie den Regler **Detail** auf der Seite **Einstellungen**.
- Um Details in Bitmaps zu erhalten, die viele Details und dünne Linien aufweisen und auf die kein Anti-Alias angewendet wurde, wählen Sie den Eintrag **Strichgrafik** im Listenfeld **Bildtyp** auf der Seite **Einstellungen**.



Mit Vorlagen arbeiten

Eine Vorlage ist eine Sammlung von Stilen und Seitenlayout-Einstellungen, die das Layout und die Darstellungsweise einer Zeichnung oder eines Dokuments bestimmen. Vorlagen bzw. „Templates“ werden auch als „Templets“ bezeichnet.

Dabei stehen Ihnen sowohl die Standardvorlage als auch zahlreiche andere, mit dem Programm gelieferte Vorlagen zur Auswahl.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Nach Vorlagen suchen
- Vorlagen erstellen
- Gespeicherte Vorlagen zum Erstellen von Dateien verwenden
- Vorlagen bearbeiten

Nach Vorlagen suchen

CorelDRAW stellt Ihnen eine einfache und schnelle Suchfunktion zum Auffinden von Vorlagen auf Ihrem Computer zur Verfügung. Sie können Ihren Computer nach Namen, Kategorie oder auch Referenzinformation(en) der jeweiligen Vorlage durchsuchen. Wenn Sie einen Suchbegriff im Textfeld eingegeben und die Suche gestartet haben, werden Ihnen alle Vorlagen, die der jeweiligen Sucheingabe entsprechen, als Miniaturansicht im Bereich Vorschau angezeigt. Geben Sie z.B. „Contemporary“ („Zeitgenössisch“) im Textfeld ein, werden von der Anwendung automatisch alle Dateien ausgefiltert, die dieser Sucheingabe nicht entsprechen, und Ihnen werden nur die Dateien angezeigt, die diese Eingabe entweder im Namen der jeweiligen Vorlage, in der Kategoriebezeichnung oder in den Designeranmerkungen zu der jeweiligen Datei, falls vorhanden, haben bzw. führen.

Durch das Vergrößern einer Vorlage finden Sie noch schneller und einfacher genau die Vorlage, die Sie suchen. Sie können die Suchergebnisse auch eingrenzen, indem Sie andere Suchkriterien verwenden, wie z.B. Dokumententyp (z.B. Broschüre, Flugblatt, Rundschreiben, Poster oder Karte) oder auch Branche (z.B. Gesundheitssektor, Einzelhandel, Dienstleistungsgewerbe). Darüber hinaus können Sie auswählen, nach

welchen Vorlagen gesucht werden soll: nur nach den Vorlagen, die Sie erstellt haben, oder nach allen Vorlagen (den Vorlagen, die in CorelDRAW enthalten sind, sowie nach Vorlagen, die von Drittanbietern bzw. anderen Designern zur Verfügung gestellt werden, als auch nach allen Vorlagen, die Sie erstellt haben). Haben Sie eine Vorlage ausgewählt und wird Sie Ihnen im Bereich Ansicht angezeigt, werden auch weitere Informationen zu Kategorie, Stil, Paginierung, Faltoptionen sowie auch jegliche Designeranmerkungen bzgl. des Verwendungszwecks der jeweils ausgewählten Vorlage eingeblendet.

Standardmäßig wird von der Anwendung jeder Speicherplatz, entsprechend des konfigurierten Indexes der Windows-Desktopsuche (unter Windows XP) bzw. der Instant Search (unter Windows Vista), durchsucht. Darüber hinaus können Sie aber auch selbst an anderen, nicht indexierten Speicherplätzen nach Vorlagen suchen. Weitere Hinweise zu Windows Desktop Search finden Sie auf der Microsoft-Website. Weitere Informationen zur Konfiguration der Suche unter Windows Vista finden Sie in der Windows Vista-Hilfe.

Sie können eine Suche jederzeit abbrechen.

So suchen Sie nach Vorlagen

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Neu aus Vorlage**.

2 Wählen Sie im Dialogfeld **Neu aus Vorlage** eine der folgenden Optionen:
- Geben Sie in das Suchfeld ein Suchwort ein.
- Ist Ihr Betriebssystem Windows XP, verwenden Sie aber die Windows-Desktopsuche nicht, geben Sie in das Suchfeld ein Suchwort ein und drücken Sie die **Eingabetaste**.

Miniaturansichten der Vorlagen, die Ihrer Sucheingabe entsprechen, werden Ihnen im Fenster **Vorlagen** angezeigt.

3 Wählen Sie im Listenfeld **Ansicht nach** im Fenster **Filter** eine der folgenden Kategorien aus:
- **Typ**: Sortiert die Vorlagen nach Dokumententyp, z.B. Broschüre, Flugblatt, Poster oder Rundschreiben.
- **Industrie**: Sortiert die Vorlagen nach den Branchen, für die die jeweilige Vorlage erstellt wurde (z.B. Gesundheitssektor, Einzelhandel, Dienstleistungsgewerbe).

4 Wählen Sie in der Kategorienliste eine Kategorie aus.

Wollen Sie sich alle Vorlagen, also die mit CorelDRAW gelieferten, sowie die Vorlagen, die von Drittanbietern bzw. anderen Designern zur Verfügung gestellt wurden, als auch die von Ihnen bzw. anderen erstellten Vorlagen anzeigen lassen,

klicken Sie auf **Alle**. Wollen Sie sich hingegen nur die von Ihnen erstellten Vorlagen anzeigen lassen, klicken Sie auf **Meine Vorlagen**.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Details zu Vorlagen anzeigen	Klicken Sie hierfür im Bereich **Vorlagen** eine Miniaturansicht an. Detaillierte Informationen zur ausgewählten Vorlage werden im Fenster **Vorlagendetails** angezeigt. Ist das Fenster **Vorlagendetails** versteckt bzw. ausgeblendet, klicken Sie auf die Schaltfläche **Vorlagendetails anzeigen/ ausblenden** , um sich die Informationen anzeigen zu lassen.
Anmerkungen des Designers anzeigen	Klicken Sie hierfür im Bereich **Vorlagen** eine Miniaturansicht an. Die Designeranmerkungen werden im Fenster **Anmerkungen des Designers** angezeigt.
Anmerkungen des Designers drucken	Klicken Sie hierfür auf die Schaltfläche **Anmerkungen des Designers drucken** in der linken unteren Ecke des Bereichs **Anmerkungen des Designers**. Sind zu einer Vorlage keine Designeranmerkungen vorhanden, steht die Schaltfläche **Anmerkungen des Designers drucken** nicht zur Verfügung.
An anderen Speicherorten auf Ihrem Computer nach Vorlagen suchen	Klicken Sie auf **Durchsuchen**. Wählen Sie den Ordner aus, in dem die Vorlage gespeichert ist. Doppelklicken Sie auf den Dateinamen der gewünschten Vorlage.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Suche abbrechen	Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: • Klicken Sie auf die Schaltfläche **Abbrechen** neben dem **Suchen**-Textfeld. • Löschen Sie den eingegebenen Suchbegriff aus dem **Suchen**-Textfeld (und drücken Sie dann die **Eingabetaste**, wenn Sie als Betriebssystem Windows XP installiert haben, die Windows-Desktopsuche aber nicht verwenden).



Vorlagen, die über keine Kategorieinformationen verfügen, werden in der Kategorie **Nicht festgelegt** zusammengefasst.

Wenn die Shell-Integrationskomponenten von CorelDRAW nicht installiert sind, Sie also die Option **Windows Shell-Erweiterung** unter **Dienstprogramme** im Installationsassistenten bei einer benutzerdefinierten Installation deaktiviert haben, können Sie Ihre Suche nach Vorlagen nur nach Dateinamen, nicht aber nach Namen der Vorlage(n), Schlüsselwörtern oder anderen Referenzinformationen durchführen.

Haben Sie als Betriebssystem Windows XP auf Ihrem Computer, die Windows-Desktopsuche aber nicht installiert, wird von der Anwendung nur nach Dateinamen in den folgenden Ordnern bzw. Unterordnern gesucht:

- X:\Programme\Corel\CorelDRAW Graphics Suite X4\Sprachen\DE\Draw\Vorlagen, wobei „X“ für das Laufwerk steht, auf dem Sie die CorelDRAW Graphics Suite X4 installiert haben
- Ordner mit Vorlagen, die mit CorelDRAW 12 und CorelDRAW X3 verknüpft sind:
- Ordner „Eigene Dateien“
- Desktop

Ist Ihr Betriebssystem Windows XP und haben Sie die Windows-Desktopsuche NACH der Installation von CorelDRAW installiert, müssen Sie den Speicherort der CorelDRAW Graphics Suite X4 den indizierten Verzeichnissen der Windows-Desktopsuche hinzufügen. Weitere Informationen zum Festlegen bzw. Ändern der Suchoptionen in der Windows-

Desktopsuche finden Sie in der Hilfedatei zur Windows-Desktopsuche unter „Suchbereiche festlegen“.

Die Windows-Desktopsuche (Windows Desktop Search; WDS) steht im Microsoft Download Center zum Herunterladen zur Verfügung.



Wenn Sie die angezeigten Miniaturansichten vergrößern bzw. verkleinern möchten, ziehen Sie hierfür den Regler **Zoom** entsprechend nach rechts bzw. links.

Ist Ihr Betriebssystem Windows XP, können Sie eine Suche auch starten, indem Sie ein Suchwort in das Suchfeld eingeben und auf die Schaltfläche **Suche starten** klicken.

Vorlagen erstellen

Entsprechen die enthaltenen Vorlagen nicht Ihren Anforderungen, können Sie eigene Vorlagen anhand der von Ihnen erstellten Stile oder auch anhand der Stile von anderen Vorlagen erstellen. Wenn Sie beispielsweise regelmäßig ein Rundschreiben zusammenstellen, können Sie die entsprechenden Seitenlayout-Einstellungen und Stile auch in einer Vorlage zusammenfassen und speichern.

Beim Speichern einer Vorlage in CorelDRAW können Sie auch weitere Referenzinformationen wie z.B. Paginierung, Faltoptionen, Kategorie- und Branchenangaben sowie andere wichtige Anmerkungen hinzufügen. Zwar ist das Hinzufügen von solchen Informationen zu Vorlagen optional, doch finden Sie dadurch zu einem späteren Zeitpunkt Ihre Vorlage schneller. Und auch die Verwaltung von Vorlagen wird dadurch erleichtert. Wenn Sie also beispielsweise beschreibende Anmerkungen zu einer Vorlage hinzufügen, können Sie in der Folge die Suche nach dieser Vorlage starten, indem Sie auch Textinformationen, die in diesen Anmerkungen enthalten sind, eingeben.

So erstellen Sie Vorlagen

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Als Vorlage speichern.**

2 Geben Sie im Listenfeld **Dateiname** einen Namen ein.

3 Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Vorlage speichern möchten.

4 Klicken Sie auf **Speichern**.

5 Nehmen Sie im Dialogfeld **Vorlageneigenschaften** die gewünschten Änderungen an den Eigenschaften vor:
  - **Name**: Geben Sie hier den Namen für die jeweilige Vorlage ein. Der Name, den Sie hier eingeben, wird Ihnen dann zusammen mit der Miniaturansicht im Fenster **Vorlagen** angezeigt.
  - **-seitig**: Wählen Sie hier die gewünschte Paginierung aus.
  - **Falze**: Hier können Sie eine Falzoption aus der Liste oder auch **Andere** auswählen; geben Sie dann die gewünschte Falzart im Textfeld neben dem Listenfeld **Falze** ein.
  - **Typ**: Hier können Sie die jeweils gewünschte Option aus der Liste oder auch **Andere** auswählen; geben Sie dann die Vorlagenart im Textfeld neben dem Listenfeld **Typ** ein.
  - **Industrie**: Wählen Sie eine Option aus der Liste oder auch **Andere** aus; geben Sie dann die Branche ein, für die die jeweilige Vorlage erstellt ist.
  - **Anmerkungen des Designers**: Hier können Sie wichtige Informationen zum Verwendungszweck der jeweiligen Vorlagen eingeben.



Wenn Sie auf **Abbrechen** klicken, schließen Sie damit das Dialogfeld **Vorlageneigenschaften** ohne Speichern der jeweiligen Vorlage.

Speichern Sie eine Vorlage in einer früheren Version von CorelDRAW Graphics Suite (13.0 oder eine ältere Version), können Sie keine Referenzinformationen hinzufügen.



Wollen Sie keine Referenzinformationen eingeben, klicken Sie einfach auf **OK**.

Sie können Designeranmerkungen dadurch hinzufügen, indem Sie Inhalte aus anderen Dokumenten kopieren und in das Textfeld **Anmerkungen des Designers** einfügen.

Wollen Sie Text der Designeranmerkungen im entsprechenden Textfeld formatieren, verwenden Sie hierfür die folgenden Tastaturbefehle:

- **Strg + B**: Fettdruck des ausgewählten Textes
- **Strg + I**: Kursivdruck des ausgewählten Textes
- **Strg + U**: Unterstreichen des ausgewählten Textes
- **Strg + K**: Zuweisen einer Verknüpfung zum ausgewählten Text

Gespeicherte Vorlagen zum Erstellen von Dateien verwenden

Wenn Sie anschließend mit der Vorlage eine neue Zeichnung erstellen, wird die Seite in CorelDRAW mit den Seitenlayout-Einstellungen der Vorlage angelegt und die Stile der Vorlage werden in die neue Datei geladen.

So erstellen Sie eine neue Datei anhand einer gespeicherten Vorlage

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Öffnen**.

Ist Ihr Betriebssystem Windows XP, wählen Sie **CDT - CorelDRAW-Vorlage** im Listenfeld **Dateitypen** aus.

2 Wählen Sie den Ordner aus, in dem die Vorlage gespeichert ist.

3 Doppelklicken Sie auf den Dateinamen der gewünschten Vorlage.

4 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Neu aus Vorlage** im Dialogfeld **Öffnen**.

Wenn Sie nicht nur die Stile der Vorlage, sondern auch die Seiteneinstellungen und Objekte laden möchten, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Mit Inhalt**.

Vorlagen bearbeiten

Sie können eine Vorlage bearbeiten, indem Sie Änderungen an Stilen, Seitenlayout-Einstellungen oder auch Objekten vornehmen. Wenn Ihnen beispielsweise eine Vorlage zusagt, Sie sie jedoch flexibler gestalten möchten, können Sie dieser Vorlage selbst erstellte oder einer anderen Vorlage entnommene Stile hinzufügen. Weitere Informationen zu den Seitenlayout-Einstellungsoptionen finden Sie unter “Seitenlayout festlegen” on page 185.

So bearbeiten Sie Vorlagen

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Öffnen**.

Ist Ihr Betriebssystem Windows XP, wählen Sie **CDT - CorelDRAW-Vorlage** im Listenfeld **Dateitypen** aus.

2 Wählen Sie den Ordner aus, in dem die Vorlage gespeichert ist.

Ist Ihr Betriebssystem Windows XP, können Sie sich auch die Inhalte einer Vorlage als Vorschau anzeigen lassen. Aktivieren Sie hierfür das Kontrollkästchen **Vorschau**.

3 Doppelklicken Sie auf den Dateinamen der gewünschten Vorlage.

4 Aktivieren Sie im Dialogfeld **Öffnen** das Kontrollkästchen **Zum Bearbeiten öffnen**.

Farben für die Anzeige, Eingabe und Ausgabe verwalten



Möglicherweise werden Sie feststellen, dass die auf dem Bildschirm angezeigten Farben nicht mit den Farben eines gescannten Bildes oder der Ausgabe des Druckers übereinstimmen. Mit der Farbverwaltung können Sie Farben präzise reproduzieren, indem Sie Farbprofile verwenden und Farben für verschiedene Ausgabemedien korrigieren.

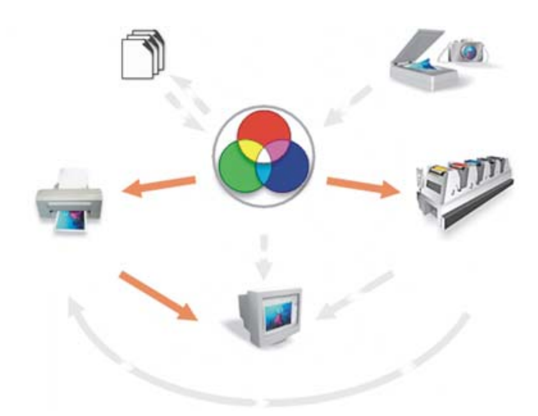
In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Das Dialogfeld Farbverwaltung
- Mit Farbprofilen arbeiten

Übersicht: Dialogfeld Farbverwaltung

Unter Farbverwaltung versteht man das Abgleichen von Farben zwischen einzelnen Geräten, z. B Scannern, Digitalkameras, Druckern und Bildschirmen. Sie können die Funktionen zur Farbverwaltung verwenden, mit denen Sie die bestmögliche Farbübereinstimmung erzielen können.

Das nachstehende Bild zeigt das Dialogfeld **Farbverwaltung** in seiner Standardkonfiguration.



Das Dialogfeld ***Farbverwaltung***

Sie können die folgenden visuellen Elemente aktivieren:

- Symbol **Scanner/Digitalkamera**
- Symbol **Auszugsdruckerprofil**
- Symbol **Monitor**
- Symbol **Kompositdrucker**
- Symbol **Import/Export**
- Symbol **Internes RGB**
- **Pfeilsymbole**

Sie können auf das Symbol **Monitor**, das Symbol **Import/Export**, das Symbol **Internes RGB** und auf die **Pfeile** klicken, um Optionen und erweiterte Einstellungen für die Farbverwaltung aufzurufen.

Sie können auf den Beschriftungstext unter den Symbolen klicken, um Farbprofile für jedes Gerät zu wählen. Sie können weitere Farbprofile von der CD-ROM mit der Anwendung oder aus dem Internet herunterladen. Weitere Informationen finden Sie unter “Mit Farbprofilen arbeiten” on page 286.. Um das geeignete Profil auszuwählen, sollten Sie die Dokumentation des Herstellers des jeweiligen Geräts zu Rate ziehen.

Darüber hinaus können Sie auf die Pfeile zwischen den Gerätesymbolen klicken, um die entsprechenden Farbprofile zu aktivieren bzw. zu deaktivieren. Wenn ein Pfeil aktiviert ist, erscheint er orange und zeigt damit an, dass das Profil eingeschaltet ist. Wenn ein Pfeil deaktiviert ist, erscheint er grau und durchbrochen und zeigt damit an, dass das

Profil ausgeschaltet ist. Mit den Pfeilsymbolen können Sie Farben zwischen Geräten abgleichen und steuern, wie die Farben angezeigt werden.

Wenn die Farben eines Geräts korrigiert werden, kommen mindestens zwei Profile zum Einsatz: je eines für jedes Gerät. Wenn beispielsweise die Druckerfarben mit einem internen RGB-Profil korrigiert werden, werden die Profile Internes RGB und Drucker verwendet. Wenn Sie Farben in ihrer gedruckten Form als Simulation auf dem Bildschirm darstellen, werden drei Profile verwendet: die Profile Internes RGB, Drucker und Monitor. Sie können auswählen, wie Effekte (z. B. Transparenzen) berechnet werden: im CMYK- oder im RGB-Farbmodus.

Die folgende Tabelle enthält eine Übersicht über das Programmverhalten bei aktivierten und deaktivierten Pfeilen.

Pfeil	Aktiviert	Deaktiviert
Von **Scanner/ Digitalkamera** zu **Internes RGB**	Zur Farbkorrektur werden die Profile Scanner/ Digitalkamera und Internes RGB verwendet.	Die Profile werden nicht verwendet.
Von **Internes RGB** zu **Monitor**	Farben werden für die Anzeige kalibriert, wobei die Farbprofile Internes RGB und Monitor verwendet werden.	Das Profil wird nicht verwendet.
Von **Internes RGB** zu **Kompositdrucker**	Zur Farbkorrektur werden die Profile Drucker und Internes RGB verwendet.	Das Profil wird nicht verwendet.
Von **Kompositdrucker** zu **Monitor**	Der Bildschirm simuliert die Ausgabe auf einem Kompositdrucker.	Der Bildschirm simuliert die Ausgabe auf einem Kompositdrucker nicht.
Von **Internes RGB** zu **Auszugsdrucker**	Zur Farbkorrektur werden die Profile **Auszugsdrucker** und **Internes RGB** verwendet.	Die Profile Auszugsdrucker und RGB werden nicht verwendet. (Sie können diese Einstellung im Dialogfeld **Drucken** außer Kraft setzen.)

Pfeil	Aktiviert	Deaktiviert
Von **Auszugsdrucker** zu **Monitor**	Der Bildschirm simuliert die Ausgabe auf einem Auszugsdrucker.	Der Bildschirm simuliert die Ausgabe auf einem Auszugsdrucker nicht.
Von **Auszugsdrucker** zu **Kompositdrucker**	Der Kompositdrucker zeigt eine Simulation der Farbauszüge	Der Kompositdrucker zeigt die Simulation der Farbauszüge nicht
Von **Internes RGB** zu **Import/Export**	Interne RGB-Profile werden eingebettet.	ICC-Profile werden nicht eingebettet.
Von **Import/Export** zu **Internes RGB**	Eingebettete ICC-Profile werden verwendet.	ICC-Profile werden ignoriert.

Mit Farbprofilen arbeiten

Mithilfe eines Farbverwaltungssystemes können Sie präzise Farben über eine Vielzahl von Geräten hinweg auf konsistente Weise erzielen. Der erste Schritt beim Einrichten eines Farbverwaltungssystems besteht darin, Farbprofile für den Monitor und alle verwendeten Geräte (Scanner, Digitalkameras, Drucker usw.) zu wählen.

Farbverwaltung

Jedes Gerät verwendet einen bestimmten Farbenbereich, auch als Farbmodus oder (Farbraum) bezeichnet. Die Farben eines Bildschirmes beispielsweise unterscheiden sich von den Farben, die ein Drucker reproduzieren kann. Daher werden auf dem Bildschirm möglicherweise Farben angezeigt, die nicht gedruckt werden können. Mithilfe eines Farbverwaltungssystemes können Sie die Farben eines Gerätes in die Farben eines anderen Gerätes übersetzen. Farbprofile definieren den Farbraum des Monitors und der verwendeten Eingabe- und Ausgabegeräte.

Weitere Information zur Verwendung der Farbverwaltung in Ihrer Anwendung finden Sie unter “Übersicht: Dialogfeld Farbverwaltung” on page 283.

Farbprofile wählen

Unterschiedliche Marken und Modelle von Bildschirmen, Scannern, Digitalkameras und Druckern haben unterschiedliche Farbmodi und erfordern daher unterschiedliche Farbprofile. Einige der gängigsten Profile werden mit Ihrer Anwendung installiert.

Die Anwendung verwendet standardmäßige ICC-Farbprofile (International Color Consortium). Sie können Farbprofile für folgende Geräte wählen:

- Monitor
- Scanner/Digitalkamera
- Kompositdrucker
- Auszugsdrucker
- Interner RGB-Farbmodus

Zusätzliche Farbprofile beziehen

Wenn Sie zusätzliche Profile oder Updates benötigen, finden Sie diese auf der Anwendungs-CD oder im Internet.

So wählen Sie ein Farbprofil

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Farbverwaltung**.

2 Klicken Sie auf einen Profilnamen unter einem der folgenden Symbole:

- **Scanner/Digitalkamera**
- **Auszugsdrucker**
- **Monitor**
- **Kompositdrucker**
- **Internes RGB**

3 Wählen Sie ein Profil aus dem Listenfeld.



Standardmäßig werden Farbprofile im Anwendungsordner für Farben (**Color**) gespeichert.



Sie können auch andere Farbprofile aufrufen.

So kopieren Sie ein Farbprofil von der Disk

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Farbverwaltung**.

2 Klicken Sie unterhalb eines Gerätesymbols auf ein Farbprofil-Listenfeld und wählen Sie **Von Profildiskette laden**.

3 Legen Sie die Anwendungsdisk ein.

4 Wählen Sie im Dialogfeld **Ordner suchen** den Ordner aus, in dem sich die Profile befinden.

   Sie können Farbprofile laden, die Sie im Netzwerk oder auf der Festplatte gespeichert haben.

5 Wählen Sie im Dialogfeld **Von Diskette installieren** das zu kopierende Farbprofil aus.

6 Klicken Sie auf **Auswählen**.

So laden Sie ein Farbprofil herunter

1 Klicken Sie auf **Extras** ▶ **Farbverwaltung**.

2 Klicken Sie unterhalb eines Gerätesymbols auf ein Farbprofil-Listenfeld und wählen Sie **Profile herunterladen**.

3 Aktivieren Sie im Dialogfeld das Kontrollkästchen jedes Profils, das Sie herunterladen möchten.

4 Klicken Sie auf **Herunterladen**.

5 Wählen Sie im Dialogfeld **Speichern unter** einen Zielordner für das Farbprofil aus.

   Wenn Sie das neue Farbprofil zusammen mit den bereits vorhandenen Profilen speichern möchten, legen Sie es im Ordner **Color** im Anwendungsordner ab.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Einen anderen Profiltyp auswählen	Klicken Sie auf das Listenfeld **Profiltyp** und wählen Sie einen Typ aus.
Verbindungsgeschwindigkeit auswählen	Klicken Sie auf das Listenfeld **Verbindungsgeschwindigkeit** und wählen Sie eine Geschwindigkeit aus. Je schneller Ihre Verbindung ist, desto kürzer ist die Zeit, die für das Herunterladen benötigt wird.
Die Profilliste aktualisieren	Klicken Sie auf **Aktualisieren**.
Zum Hauptdialogfeld **Farbverwaltung** zurückkehren	Klicken Sie auf **Abbrechen**.

Weitere Informationen

Weitere Informationen zur Farbverwaltung finden Sie unter „Farben für die Anzeige, Eingabe und Ausgabe verwalten“ im Abschnitt „Farben und Füllungen“ in der Hilfe.



Grundlegende Informationen zum Drucken

In CorelDRAW stehen zahlreiche Optionen zum Drucken Ihrer Arbeit zur Verfügung.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Arbeit drucken
- Druckaufträge gestalten
- Vorschau von Druckaufträgen anzeigen
- Dateien zusammenführen (Seriendruck)

Arbeit drucken

In CorelDRAW können Sie ein oder mehrere Exemplare einer Zeichnung drucken. Sie können festlegen, was und welche Bestandteile einer Zeichnung gedruckt werden sollen. Es ist zum Beispiel möglich, ausgewählte Vektorobjekte und Bitmaps, ausgewählten Text oder bestimmte Ebenen zu drucken. Weitere Informationen zum Drucken von Ebenen finden Sie unter “So aktivieren bzw. deaktivieren Sie das Drucken und Exportieren von Ebenen” on page 219.

Vor dem Drucken einer Zeichnung können Sie Druckereigenschaften wie Seitengröße und Geräteoptionen festlegen.

So legen Sie die Druckereigenschaften fest

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.

2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Allgemein**.

3 Klicken Sie auf **Eigenschaften**.

4 Legen Sie die gewünschten Eigenschaften im Dialogfeld fest.

So drucken Sie Ihre Arbeit

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.

2 Aktivieren Sie die Registerkarte **Allgemein**.

3 Wählen Sie im Listenfeld **Name** einen Drucker aus.

4 Geben Sie in das Feld **Anzahl der Kopien** einen Wert ein.

Wenn Sie die Exemplare sortieren möchten, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Sortieren**.

5 Aktivieren Sie eine der folgenden Optionen:

- **Aktuelles Dokument**: Druckt die aktive Zeichnung.
- **Aktuelle Seite**: Druckt die aktive Seite.
- **Seiten**: Druckt die von Ihnen angegebenen Seiten.
- **Dokumente**: Druckt die von Ihnen angegebenen Dokumente.
- **Auswahl**: Druckt die von Ihnen ausgewählten Objekte.

Druckaufträge gestalten

Sie können das Layout eines Druckauftrags durch Vergrößern/Verkleinern, Positionieren und Skalieren gestalten. Unter dem „Kacheln" eines Druckauftrags ist zu verstehen, dass der Auftrag auf mehrere Seiten verteilt gedruckt wird, die später zu einem Dokument zusammengefügt werden können. Sie können zum Beispiel Druckaufträge kacheln, die über die Seitengröße des Druckerpapiers hinausgehen.

Wenn die Papierausrichtung eines Druckauftrags nicht mit der in den Geräteeigenschaften angegebenen Ausrichtung übereinstimmt, werden Sie in einer Meldung darauf hingewiesen, dass Sie die Papierausrichtung im Drucker ändern sollten. Sie können diese Meldung deaktivieren, damit der Drucker die Papierausrichtung automatisch anpasst.

So legen Sie Größe und Position von Druckaufträgen fest

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.

2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Layout**.

3 Aktivieren Sie eine der folgenden Optionen:

- **Wie im Dokument**: Hiermit wird die Bildgröße wie im Dokument beibehalten.
- **Auf Seite einpassen**: Vergrößert/verkleinert und positioniert den Druckauftrag so, dass er auf die Druckseite passt.

- **Bilder neu positionieren auf**: Ermöglicht die Neupositionierung des Druckauftrags durch Wählen einer Position aus dem Listenfeld.



Wenn Sie die Option **Bilder neu positionieren auf** aktivieren, können Sie Größe, Position und Skalierung in den entsprechenden Feldern festlegen.

So kacheln Sie Druckaufträge

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.

2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Layout**.

3 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Gekachelte Seiten drucken**.

4 Geben Sie Werte in die folgenden Felder ein:
- **Kacheln überlappen**: Ermöglicht die Angabe des Überlappungsbereichs der Kacheln in Millimeter oder Zoll (je nach gewählter Maßeinheit).
- **% der Seitenbreite**: Ermöglicht die Angabe des Prozentwerts der Seitenbreite, die die Kacheln einnehmen werden.



Wenn Sie das Kontrollkästchen **Kachelmarken** aktivieren, werden Ausrichtungsmarken für die Kacheln erstellt.

So ändern Sie die Aufforderung zum Anpassen der Seitenausrichtung

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.

2 Doppelklicken Sie in der Liste der Kategorien zuerst auf **Global** und anschließend auf **Drucken**.

3 Wählen Sie im Listenfeld **Option** den Eintrag **Abfrage der Seitenausrichtung**.

4 Wählen Sie in der Spalte **Einstellung** eine der folgenden Optionen:
- **Aus - Seitenausrichtung immer anpassen**
- **Ein - Abfrage bei abweichender Seitenausrichtung**
- **Aus - Seitenausrichtung nicht ändern**

Vorschau von Druckaufträgen anzeigen

Sie können sich eine Vorschau Ihrer Arbeit anzeigen lassen, um zu überprüfen, wie Größe und Position des Druckauftrags auf dem Papier umgesetzt werden. Sie können einen bestimmten Bereich auch vergrößern, um ihn genauer zu betrachten. Darüber

hinaus haben Sie die Möglichkeit zu prüfen, wie die Farbauszüge im Druck aussehen werden. Außerdem können Sie die Geschwindigkeit der Druckvorschau beschleunigen, indem Sie Bilder ausblenden.

Vor dem Druck Ihrer Arbeit können Sie eine Problemübersicht für einen Druckauftrag anzeigen, um potenzielle Druckprobleme zu identifizieren. Sie können zum Beispiel den aktuellen Druckauftrag auf Druckfehler und mögliche Probleme beim Drucken überprüfen und entsprechende Lösungsvorschläge anzeigen lassen.

So lassen Sie die Vorschau eines Druckauftrags anzeigen

- Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Druckvorschau**.

So vergrößern Sie die Vorschauseite

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Druckvorschau**.

2 Klicken Sie auf **Ansicht** ▸ **Zoom**.

3 Aktivieren Sie das Optionsfeld **Prozent** und geben Sie einen Wert in das Feld ein.

So lassen Sie eine Vorschau der Farbauszüge anzeigen

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Druckvorschau**.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Farbauszüge drucken** .



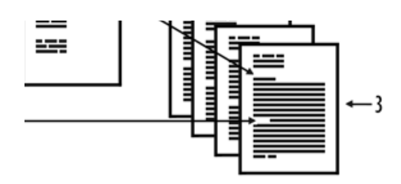
Sie können eine Komposit-Vorschau anzeigen, indem Sie auf **Ansicht** ▸ **Auszugsvorschau** ▸ **Komposit** klicken.

Sie können die einzelnen Farbauszüge anzeigen, indem Sie auf die Registerkarten unten im Anwendungsfenster klicken.

Dateien zusammenführen (Seriendruck)

In CorelDRAW können Sie Text aus einer Datenquelle mit einer Zeichnung kombinieren. Beim Seriendruck von Dokumenten werden mehrere Kopien einer Zeichnung produziert. Jede Kopie enthält spezifische Informationen aus einem Datensatz in einer Datenquelle, z. B. einer Textdatei oder einer ODBC-Datenquelle (d. h. einer Microsoft Excel- oder Microsoft® Access™-Datei).

Zusammenführen von Dokumenten für den Seriendruck bedeutet, dass Sie ein Formulardokument und eine Datenquelle kombinieren. Ein Formulardokument stellt Struktur und Layout für ein Seriendruckdokument bereit. Eine Datenquelle liefert Informationen für eine Zeichnung während der Zusammenführung. CorelDRAW unterstützt die folgenden Arten von Datenquellen: Textdateien (TXT-Format), Dateien mit kommaseparierten Werten (Comma-Separated Values, CSV-Format), Dateien im RTF-Format (Rich Text Format) und Dateien, die über eine ODBC-Datenquelle geöffnet werden können.



Datenquellen-Dokument (1), Formulardokument (2) und zusammengeführte Dokumente (3)

Datenquellen-Datei erstellen

Die Informationen in einer Datenquellen-Datei sind in Feldern und Datensätzen organisiert. Ein Feld kann mehr als ein Zeichen enthalten. Felder können alphanumerische Daten oder ausschließlich numerische Daten enthalten. Beispiel: Ein Datensatz enthalte einen Vornamen, einen Nachnamen, eine Adresse und andere Kontaktinformationen. Jedes Element im Datensatz (in diesem Beispiel also Vorname, Nachname oder Adresse) wird als Feld erkannt. Ein Datensatz kann ein oder mehrere Felder enthalten.

Sie können eine Datenquellen-Datei neu erstellen oder eine vorhandene Datei importieren. Eine Datendatei im Textformat kann direkt in CorelDRAW oder mit einem Texteditor erstellt werden. Die Daten in einer Datenquellen-Datei können jederzeit bearbeitet werden.

Formulardokument erstellen

Das Erstellen von Formulardokumenten ähnelt dem Erstellen regulärer Zeichnungen. Bei Formulardokumenten fügen Sie jedoch zusätzlich Seriendruckfelder ein, die beim Zusammenführen durch Informationen von der Datenquelle ersetzt werden.

Formulardokument mit einer Datenquellen-Datei verknüpfen

Wenn Sie mit CorelDRAW eine Datendatei erstellen oder eine bestehende Dateindatei in CorelDRAW importieren, wird die Datei mit dem Formulardokument verknüpft. Die Verknüpfung wird immer zusammen mit dem Dokument gespeichert und kann nicht geändert werden.

Seriendruck durchführen

CorelDRAW bietet verschiedene Optionen für den Seriendruck von Dokumenten. Sie können ein Seriendruckdokument drucken oder als neues Dokument speichern. Beim Drucken eines Seriendruckdokuments erfolgt das Zusammenführen von Formulardokument und Datenquellen-Datei während des Druckvorgangs. Wenn Sie das Seriendruckdokument in einer neuen Datei speichern, führt die Anwendung das Formulardokument und die Daten der Datenquellen-Datei zusammen und speichert das Ergebnis in einer neuen CorelDRAW-Datei. Sie können diese Datei für eine Vorschau der endgültigen Ausgabe verwenden und vor dem Drucken kleinere Änderungen darin vornehmen. Größere Änderungen, wie zum Beispiel das Hinzufügen oder Neupositionieren von Seriendruckfeldern oder das Hinzufügen von neuen Datensätzen, müssen im Formulardokument vorgenommen werden.

So erstellen Sie eine Datenquellen-Datei mit CorelDRAW

1 Klicken Sie auf **Datei** ▶ **Seriendruck** ▶ **Seriendruckfelder erstellen**, um den **Seriendruck**-Assistenten zu starten..

2 Aktivieren Sie die Option **Neuen Text erstellen** und klicken Sie auf **Weiter**.

3 Auf der Seite **Felder hinzufügen** können Sie folgende Aktionen durchführen:
- Zum Erstellen eines Textfeldes geben Sie einen Feldnamen in das Feld **Textfeld** ein, klicken Sie auf **Hinzufügen** und anschließend auf **Weiter**.
- Zum Erstellen eines numerischen Feldes geben Sie einen Feldnamen in das Feld **Numerisches Feld** ein, klicken Sie auf **Hinzufügen** und anschließend auf **Weiter**.

4 Auf der Seite **Datensätze hinzufügen oder bearbeiten** des **Seriendruck**-Assistenten können Sie die folgenden Aktionen durchführen:
- Zum Hinzufügen eines Datensatzes klicken Sie auf **Neu** und anschließend auf **Weiter**.
- Zum Hinzufügen von Daten in einem Feld klicken Sie in das Feld, geben Sie Daten ein und klicken Sie dann auf **Weiter**.
- Zum Bearbeiten vorhandener Daten in einem Feld klicken Sie in das Feld, ändern Sie die Daten ein und klicken Sie dann auf **Weiter**.

5 Aktivieren Sie die Option **Dateneinstellungen speichern**.

6 Geben Sie einen Dateinamen ein, wählen Sie Laufwerk und Ordner, wo Sie die Datei speichern möchten, und klicken Sie auf **Fertig stellen**.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Formatierungen auf Daten in einem numerischen Feld anwenden	Klicken Sie auf der Seite **Felder hinzufügen** des **Seriendruck**-Assistenten auf ein numerisches Feld in der Liste und wählen Sie ein Format im Listenfeld **Numerisches Format**. In CorelDRAW stehen verschiedene numerische Formate zur Verfügung. So repräsentiert zum Beispiel das Format **X.0** den Wert `1` als `1.0`, während das Format **00X** den Wert `1` als `001` darstellt.
Die Werte in einem numerischen Feld automatisch inkrementieren	Aktivieren Sie die Option **Numerisches Feld kontinuierlich inkrementieren** und legen Sie Start- und Endwerte in den entsprechenden Feldern fest.
Datensätze löschen	Klicken Sie auf der Seite **Datensätze hinzufügen oder bearbeiten** des **Seriendruck**-Assistenten auf **Löschen**.
Datensätze anzeigen	Wählen Sie auf der Seite **Datensätze hinzufügen oder bearbeiten** des **Seriendruck**-Assistenten eine der folgenden Optionen im Listenfeld **Aktuelle Ansicht**: • **Alle Datensätze** – Ermöglicht es Ihnen, alle Datensätze in einer Datenquellen-Datei anzuzeigen • **Einzelner Datensatz** – Ermöglicht es Ihnen, jeweils einen Datensatz anzuzeigen

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Datensätze durchsuchen	Klicken Sie auf der Seite **Datensätze hinzufügen oder bearbeiten** des **Seriendruck**-Assistenten auf eine der folgenden Schaltflächen: • **Erster Datensatz** |< • **Nächster Datensatz** > • **Vorheriger Datensatz** < • **Letzter Datensatz** >|
Nach Text in einer Datendatei suchen	Geben Sie auf der Seite **Datensätze hinzufügen oder bearbeiten** des **Seriendruck**-Assistenten einen Suchbegriff in das Feld ein und drücken Sie die **Eingabetaste**.



Sie können die Felder und Datensätze in einer bestehenden Datenquellen-Datei bearbeiten, indem Sie auf **Datei** ▸ **Seriendruck** ▸ } **Seriendruckfelder** klicken Sie und den Anweisungen des **Seriendruck**-Assistenten folgen.

So importieren Sie eine Datenquellen-Datei

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Seriendruck** ▸ **Seriendruckfelder erstellen/laden**.

2 Aktivieren Sie im **Seriendruck**-Assistenten die Option **Text aus einer Datei oder ODBC-Datenquelle importieren** und klicken Sie auf **Weiter**.

3 Aktivieren Sie die Option **Datei**, navigieren Sie zum Laufwerk und Ordner, wo die Datendatei gespeichert ist, und klicken Sie auf **Weiter**.

4 Folgen Sie den Anweisungen des **Seriendruck**-Assistenten.

So importieren Sie eine ODBC-Datenquellen-Datei

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Seriendruck** ▸ **Seriendruckfelder erstellen/laden**.

2 Aktivieren Sie im **Seriendruck**-Assistenten die Option **Text aus einer Datei oder ODBC-Datenquelle importieren** und klicken Sie auf **Weiter**.

3 Aktivieren Sie die Option **ODBC-Datenquelle** und klicken Sie auf **ODBC-Datenquelle auswählen**.

4 Klicken Sie im Dialogfeld **Datenquelle auswählen** auf die Registerkarte **Datenquellen-Computer**.

5 Wählen Sie unter **Datenquellen-Name** die Option **Excel-Dateien** und klicken Sie auf **OK**.

6 Wählen Sie im Dialogfeld **Arbeitsmappe auswählen** die zu importierende Datenbank und klicken Sie auf **OK**.

So erstellen Sie ein Formulardokument

1 Öffnen Sie eine Zeichnung, in die Sie Seriendruckfelder einfügen möchten.

2 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Seriendruck** ▸ **Seriendruckfelder erstellen/laden**.

3 Folgen Sie den Anweisungen des **Seriendruck**-Assistenten, um die Zeichnung mit einer Datenquellen-Datei zu verknüpfen, und beenden Sie anschließend den **Seriendruck**-Assistenten.

Die Symbolleiste **Seriendruck** wird eingeblendet.

4 Wählen Sie in der Symbolleiste **Seriendruck** einen Feldnamen im Feld **Feldliste** und klicken Sie auf **Einfügen**.

CorelDRAW platziert das Seriendruckfeld in der Mitte der aktuellen Ansicht. Um das Seriendruckfeld neu zu positionieren, ziehen Sie es an eine andere Stelle auf der Zeichenseite.

5 Wiederholen Sie Schritt 4, um weitere Felder einzufügen.

So führen Sie einen Seriendruck durch und drucken das resultierende Dokument

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
- Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Seriendruck** ▸ **Seriendruck durchführen**.
- Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**. Aktivieren Sie im Dialogfeld **Seriendruck durchführen** die Option **Seriendruck durchführen** und klicken Sie auf **OK**.
- Klicken Sie auf der Symbolleiste **Seriendruck** auf **Zusammenführen** und dann auf **Drucken**.

2 Nehmen Sie die gewünschten Druckereinstellungen vor. Klicken Sie auf **Drucken**.

Wenn Sie alle Datensätze und Seiten drucken möchten, aktivieren Sie die Option **Aktuelles Dokument**.

So führen Sie einen Seriendruck durch und speichern das resultierende Dokument in einer neuen Datei

- Klicken Sie auf **Datei ▸ Seriendruck ▸ In neuem Dokument zusammenführen**.

 **Weitere Informationen**

Weitere Informationen zum Drucken finden Sie unter „Grundlegende Informationen zum Drucken“ im Abschnitt „Drucken“ in der Hilfe.



Arbeiten mit Druckereien

In CorelDRAW können Sie Druckaufträge für Druckereien vorbereiten.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Druckermarkierungen drucken
- Farbauszüge drucken
- Auf Film drucken

Druckermarkierungen drucken

Durch das Drucken von Druckermarkierungen können Sie auf einer Seite Informationen darüber ausgeben, wie die Arbeit gedruckt werden soll. Sie können die Position der Druckermarkierungen auf der Seite festlegen.

Folgende Druckermarkierungen stehen zur Verfügung:

- **Schneide-/Faltmarken**: Grenzen die Seitengröße ab und werden in den Ecken der Seite gedruckt. Sie können als Schnittlinien beim Druckschnitt verwendet werden. Wenn Sie mehrere Seiten auf einem Druckbogen drucken (zum Beispiel zwei Zeilen und zwei Spalten), können Sie wählen, ob die Schneide-/Faltmarken auf der Außenkante der Seiten gedruckt und beim Beschneiden entfernt werden oder ob sie um jede Zeile und Spalte herum hinzugefügt werden sollen. Schneide- und Faltmarken gewährleisten, dass die Marken auf jeder Platte einer separaten CMYK-Datei angezeigt werden.
- **Randanschnittgrenze**: Bestimmt, wie weit ein Bild über die Schneidemarken hinausragen darf. Wenn Sie das Druckbild per Randanschnitt bis an den Rand des Papiers setzen, müssen Sie eine Randanschnittgrenze einstellen. Beachten Sie, dass der Druckbogen bei einem Randanschnitt größer als die eigentlich gewünschte Seitengröße sein und das Druckbild über die Schnittkante der endgültigen Seitengröße hinausreichen muss.
- **Registriermarken**: Werden benötigt, um den Film für den Andruck oder die Druckplatten auf einer Farbpresse auszurichten. Sie werden auf allen Bögen eines Farbauszugs gedruckt.

- **Farbkalibrierungsbalken**: Sind Farbskalen, die auf jedem Bogen eines Farbauszugs gedruckt werden. Sie sind für eine akkurate Farbwiedergabe wichtig. Damit die Kalibrierungsbalken auf dem Druckpapier gedruckt werden können, muss das Seitenformat für den Druckauftrag größer sein als das Seitenformat für das Dokument.
- **Densitometerskalen** – Eine Reihe grauer Kästchen in verschiedenen Grauabstufungen von Hellgrau bis Dunkelgrau. Diese Kästchen sind zum Prüfen der Dichte von Halbtonbildern erforderlich. Sie können die Densitometerskala auf einer beliebigen Position platzieren. Ferner können Sie die Grauabstufungen verändern, die in den sieben Kästchen der Densitometerskala gezeigt werden.
- **Seitenzahlen**: Helfen beim Sortieren von Bildseiten, wenn das Dokument selbst keine Seitenzahlen enthält oder die Seitenzahlen im Dokument von der tatsächlichen Seitenanzahl abweichen.
- **Dateiinformationen** – Liefert zusätzliche Informationen. Dazu zählen das Farbprofil, die Rastereinstellungen, der Name der Bilddatei, das Erstellungsdatum und die Erstellungszeit sowie die Druckplattennummer und der Auftragsname.

So drucken Sie Schneide- und Faltmarken

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.

2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Druckvorstufe**.

3 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Schneide-/Faltmarken**.

Sollen nur die äußeren Schneide- und Faltmarken gedruckt werden, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Nur außen**.



Damit die Schneide- und Faltmarken auf dem Ausdruck erscheinen, muss der Druckbogen an allen Seiten etwa 1,25 cm größer sein als die Seitengröße für das Druckbild.



Weitere Informationen zum Setzen von Schneide- und Faltmarken finden Sie unter “Druckermarkierungen drucken” on page 301.

So drucken Sie Komposit-Schneide- und Faltmarken

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.

2 Doppelklicken Sie in der Liste der Kategorien auf **Global** und klicken Sie anschließend auf **Drucken**.

3 Wählen Sie in der Spalte **Option** den Eintrag **Komposit-Schneidemarken (PS)**.

4 Wählen Sie im Listenfeld **Einstellung** die Option **Ausgabe auf allen Platten**.

So drucken Sie Farbkalibrierungsbalken und Densitometerskalen

1 Klicken Sie auf **Datei ▸ Drucken**.

2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Druckvorstufe**.

3 Aktivieren Sie unter **Kalibrierungsbalken** eines oder mehrere der folgenden Kontrollkästchen:
- **Farbkalibrierungsbalken**
- **Densitometerskalen**

Wenn Sie die Graustufen in einem der Kästchen auf der Densitometerskala anpassen möchten, wählen Sie eine Zahl im Listenfeld **Dichten** (niedrige Werte stehen für helle Grautöne) und geben eine neue Graudichte für das Kästchen ein.

So drucken Sie Seitenzahlen

1 Klicken Sie auf **Datei ▸ Drucken**.

2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Druckvorstufe**.

3 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Seitenzahlen drucken**.

Möchten Sie die Seitenzahl innerhalb der Seite positionieren, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Position innerhalb der Seite**.

So drucken Sie Dateiinformationen

1 Klicken Sie auf **Datei ▸ Drucken**.

2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Druckvorstufe**.

3 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Dateiinformationen drucken**.

4 Geben Sie einen Auftragsnamen in das Feld **Auftragsname/Blockzeile** ein.

Möchten Sie die Dateiinformationen innerhalb der Seite positionieren, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Position innerhalb der Seite**.

So legen Sie die Position von Druckermarkierungen fest

1 Klicken Sie auf **Datei ▸ Druckvorschau**.

2 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Markierungsplatzierung** .

3 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Druckmarkierungsrechteck automatisch positionieren**.
4 Geben Sie in den Feldern **Rechteck zur Druckmarkierungsausrichtung** Werte ein.



Sie können die Position der Druckermarkierungen auch ändern, indem Sie in der Druckvorschau auf das Symbol einer Druckermarkierung klicken und den Begrenzungsrahmen mit der Maus verschieben.

Wenn Sie die Druckermarkierungen nicht am Begrenzungsrahmen der Seite, sondern am Begrenzungsrahmen des Objekts positionieren möchten, klicken Sie im Dialogfeld **Drucken** auf die Registerkarte **Druckvorstufe** und aktivieren das Kontrollkästchen **Markierungen zu Objekten**.

Farbauszüge drucken

Wenn Sie mehrfarbige Dokumente an ein Service-Büro oder eine Druckerei herausgeben, müssen Sie (bzw. das Service-Büro oder die Druckerei) Farbauszüge erstellen. Farbauszüge sind erforderlich, da die Druckerpresse nur eine Farbe pro Druckdurchgang auf das Papier drucken kann. Sie können festlegen, welche Farbauszüge gedruckt werden sollen und in welcher Reihenfolge dies geschieht.

In der Druckerei werden beim Drucken Skalenfarben und/oder Schmuckfarben verwendet. Sie können Schmuckfarben für den Druck in Skalenfarben umwandeln. Weitere Informationen zu Schmuck- und Skalenfarben finden Sie unter “Farben auswählen” on page 151.

Corel unterstützt auch PANTONE® Hexachrome®, ein neues System von Skalenfarben, das den Bereich der druckbaren Farben vergrößert. Erkundigen Sie sich bei Ihrem Service-Büro, ob der Einsatz von PANTONE Hexachrome-Farben für Ihre Zwecke ratsam ist.

Wenn Sie Halbtonbilder zum Drucken von Farbauszügen erstellen, sollten Sie die Standardeinstellungen verwenden. Andernfalls sind die Halbtonbilder unter Umständen nicht korrekt eingerichtet, es entstehen unerwünschte Moiré-Muster und die Farbwiedergabe ist unzureichend. Der Bildbelichter sollte das Screening-Verfahren des vom Service-Büro verwendeten Bildbelichters unterstützen. Bevor Sie Halbtonbilder anpassen, sollten Sie daher die richtigen Einstellungen von Ihrem Service-Büro erfragen.

Wenn Ihr Dokument überdruckte Bereiche enthält, können Sie wählen, wie diese ausgegeben werden sollen. Weitere Informationen zum Überdrucken finden Sie unter „Mit Farbüberlappung und Überdrucken arbeiten“ in der Hilfe.

So drucken Sie Farbauszüge

1 Klicken Sie auf **Datei ▸ Drucken**.

2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Auszüge**.

3 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Auszüge drucken**.

Möchten Sie bestimmte Farbauszüge drucken, aktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen in der Liste der Farbauszüge.



Sie können Farbauszüge auch farbig drucken, indem Sie im Bereich **Optionen** das Kontrollkästchen **Auszüge farbig drucken** aktivieren. Dies wird jedoch nicht empfohlen.

Sie können die Reihenfolge ändern, in der die Farbauszüge gedruckt werden. Aktivieren Sie hierzu das Kontrollkästchen **Erweiterte Einstellungen verwenden**, klicken Sie auf die Option **Erweitert** und wählen Sie im Listenfeld **Anordnung** eine Reihenfolge aus.

So wandeln Sie Schmuckfarben in Skalenfarben um

1 Klicken Sie auf **Datei ▸ Drucken**.

2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Auszüge**.

3 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Schmuckfarben in Skalenfarben konvertieren**.



Das Ändern der Schmuckfarben in Skalenfarben hat keine Auswirkungen auf die ursprüngliche CorelDRAW-Datei, sondern lediglich auf die Art und Weise, in der die Farben an den Drucker gesendet werden.

So verwenden Sie PANTONE Hexachrome-Skalenfarben

1 Klicken Sie auf **Datei ▸ Drucken**.

2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Auszüge**.

3 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Auszüge drucken**.

4 Aktivieren Sie im Bereich **Optionen** das Kontrollkästchen **Hexachrome Platten**.

So passen Sie Halbtonbilder an

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.

2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Auszüge**.

3 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Auszüge drucken**.

4 Aktivieren Sie im Bereich **Optionen** das Kontrollkästchen **Erweiterte Einstellungen verwenden**.

5 Klicken Sie auf **Erweitert**.

6 Ändern Sie je nach Bedarf folgende Einstellungen:
- **Screening-Verfahren**
- **Auflösung**
- **Ausgangsbild**
- **Halbtontyp**



Sie können Rasterweite, Rasterwinkel und Überdruck-Optionen für Schmuckfarben sowie für Skalenfarben einstellen. Bei einem Farbverlauf aus zwei Schmuckfarben können Sie zum Beispiel eine Schmuckfarbe mit 45 Grad und die andere mit 90 Grad drucken.

Auf Film drucken

Sie können einen Druckauftrag so einrichten, dass Bildnegative erzeugt werden. Ein Bildbelichter erstellt Bilder auf einem Film, die abhängig von dem gewählten Druckverfahren eventuell als Negative hergestellt werden müssen. Erkundigen Sie sich bei Ihrem Service-Büro oder in der Druckerei, ob Sie Bilder auf Film erstellen können.

Sie können festlegen, dass die Emulsionsseite beim Drucken unten liegt. Durch Drucken mit der Emulsionsseite nach unten wird auf Desktop-Druckern ein spiegelverkehrtes Bild erzeugt.

So drucken Sie ein Negativ

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.

2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Druckvorstufe**.

3 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Invertieren**.



Wählen Sie diese Option nicht, wenn Sie die Arbeit auf einem Desktop-Drucker ausgeben.



Weitere Informationen

Weitere Informationen zum Vorbereiten von Druckaufträgen für den professionellen Druck finden Sie unter „In Druckereien drucken“ im Abschnitt „Drucken“ in der Hilfe.



Dateien im PDF-Format freigeben

PDF (Portable Document Format, plattformunabhängiges Dokumentformat) ist ein Dateiformat, in dem die Schriften, Bilder, Grafiken und Formatierungen der ursprünglichen Anwendungsdatei erhalten bleiben.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Dokumente als PDF-Dateien speichern

Dokumente als PDF-Dateien speichern

Sie können ein Dokument als PDF-Datei speichern. PDF-Dateien können auf allen Plattformen angezeigt, gemeinsam genutzt und gedruckt werden, sofern auf dem Computer Adobe® Acrobat®, Adobe® Acrobat® Reader® oder ein PDF-kompatibles Anzeigeprogramm installiert ist. PDF-Dateien eignen sich auch für die Verbreitung in Intranets und im Internet. Darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit, eine Auswahl oder ein ganzes Dokument als PDF-Datei zu exportieren.

Wenn Sie Dokumente als PDF-Datei speichern, können Sie eine der PDF-Voreinstellungen wählen und so die für dieses Format typischen Einstellungen verwenden. Beim der Voreinstellung **Web** zum Beispiel wird die Auflösung der Bilder in der PDF-Datei für das Internet optimiert.

Sie können auch neue PDF-Voreinstellungen erstellen und Voreingestellungen bearbeiten. Die Sicherheitseinstellungen einer PDF-Datei werden nicht zusammen mit der PDF-Voreinstellung gespeichert. Weitere Informationen zu PDF-Sicherheitsoptionen finden Sie unter “” on page 312.

Wenn Sie im Dokument Symbole verwendet haben, werden diese in der PDF-Datei unterstützt. Weitere Informationen zu Symbolen finden Sie unter „Mit Symbolen arbeiten“ in der Hilfe.

So speichern Sie ein Dokument als PDF-Datei

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Als PDF freigeben**.

2 Wählen Sie einen der folgenden Stile im Listenfeld **PDF-Voreinstellung** aus:
- **Archivieren (CMYK)** – Erstellt eine PDF/A-1b-Datei, die insbesondere zum Zwecke der Archivierung von Daten geeignet ist. Im Vergleich zu herkömmlichen PDF-Dateien, eigenen sich PDF/A-1b-Dateien besser für eine lange Aufbewahrung von Dokumenten, da dieses Format so konzipiert ist, dass die benötigten Informationen in der Datei selbst enthalten sind, uns sie auch weniger geräteabhängig sind. PDF/A-1b-Dateien enthalten eingebettete Schriften, geräteunabhängige Farbinformationen und die eigene Beschreibung als XMP-Metadaten. Bei Verwendung dieses PDF-Formats erhält die Farbechtheit auch bei Kunstlicht im Originaldokument, konvertiert jedoch alle anderen Farben, wie Graustufen oder RGB, in den CMYK-Farbmodus. Darüber hinaus enthalten in diesem Format gespeicherte Dokumente ein eingebettetes Farbprofil, über das festgelegt wird, wie CMYK-Farben auf dem Renderinggerät interpretiert werden sollen.
- **Archivieren (RGB)** – Erstellt ähnlich dem vorangehenden Format eine PDF/A-1b-Datei, die ebenfalls Farben unter Tageslicht und Kunstlicht beibehält. Alle anderen Farben werden in den RGB-Farbmodus konvertiert.
- **Dokumentverteilung** – Erstellt eine PDF-Datei, die auf einem Laser- oder Desktop-Drucker ausgegeben werden kann und sich für die allgemeine Dokumentverteilung eignet. Dieser Stil ermöglicht eine Bitmap-Komprimierung im Format JPEG und berücksichtigt Lesezeichen und Verknüpfungen.
- **Bearbeitung** – Erstellt eine qualitativ hochwertige PDF-Datei für die Ausgabe auf einem Drucker oder digitalen Kopiergerät. Dieser Stil ermöglicht eine LZW-Komprimierung sowie eingebettete Schriften und berücksichtigt Verknüpfungen, Lesezeichen und Skizzen. Die PDF-Datei wird mit allen Schriften, allen Bildern in voller Auflösung sowie mit Verknüpfungen angezeigt, so dass Sie die Datei zu einem späteren Zeitpunkt bearbeiten können.
- **Druckvorstufe** – Verwendet die ZIP-Bitmapkomprimierung und eingebettete Schriften sowie Schmuckfarbenoptionen, die auf das professionelle Drucken in hoher Qualität abgestimmt sind. Sie sollten die Einstellungen mit dem Service-Büro absprechen.
- **Web** – Erstellt eine PDF-Datei, die für den Online-Einsatz bestimmt ist, beispielsweise für die Weiterleitung über E-Mail oder die Freigabe im Internet. Dieser Stil verwendet die Bitmap-Komprimierung im Format JPEG, komprimiert Text und berücksichtigt Verknüpfungen.
- **PDF/X-1a** – Verwendet die ZIP-Bitmap-Komprimierung, wandelt alle Objekte in CMYK um, bettet die Druckerprofile für die Separierung ein und behält Schmuckfarbeneinstellungen bei. Dieser Stil enthält die Grundeinstellungen für die Druckvorstufe und dient als Standardformat für den Anzeigenvertrieb.

- **PDF/X-3**: Dieser Stil ist eine Obermenge von PDF/X-1a. Er ermöglicht sowohl CMYK- als auch Nicht-CMYK-Daten wie z. B. Lab oder Graustufe in der PDF-Datei.

3 Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.

4 Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein.



Wenn Sie eine PDF-Datei zum Zeck der Archivierung erstellen möchten, und die den PDF/A-1b-Standards genügt, müssen alle Schriften in das Dokument einbettbar sein. Zeigen Sie die Vorabkontrolle für eine PDF-Datei an, um eine Überprüfung auf nicht einbettbare Schriften durchzuführen. Ersetzen Sie ggf. alle Schriften, die Sie nicht einbetten können. Sie können auch den gesamten Text in Kurven konvertieren, indem Sie das Kontrollkästchen **Allen Text als Kurven exportieren** in der Registerkarte **Objekte** des Dialogfeldes **Einstellungen für PDF-Freigabe** aktivieren.

Um zu überprüfen, ob eine Schrift eingebettet werden kann, können Sie unter Verwendung eines freien Tools wie dem Font Properties Extension Tool, das über die Microsoft-Website erhältlich ist, die Lizenzinformationen und Beschränkungen der Möglichkeit zum Einbetten anzeigen.

So speichern Sie mehrere Dokumente als eine PDF-Datei

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Als PDF freigeben**.

2 Klicken Sie auf **Einstellungen**.

3 Klicken Sie auf die Registerkarte **Allgemein**.

4 Aktivieren Sie die Option **Dokumente**.

5 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen für jedes Dokument, das Sie speichern möchten.

So erstellen Sie eine PDF-Voreinstellung

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Als PDF freigeben**.

2 Klicken Sie auf **Einstellungen**.

3 Legen Sie im Dialogfeld **Einstellungen für PDF-Freigabe** die gewünschten Einstellungen fest.

4 Klicken Sie auf die Registerkarte **Allgemein**.

5 Klicken Sie auf die Schaltfläche **PDF-Voreinstellung hinzufügen** ⊞ neben dem Listenfeld **PDF-Voreinstellung**.

6 Geben Sie im Listenfeld **PDF-Voreinstellung speichern unter** einen Namen für den Stil ein.



Wenn Sie eine PDF-Voreinstellung löschen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche **PDF-Voreinstellung löschen** ⊟ neben dem Listenfeld **PDF-Voreinstellung**.

So bearbeiten Sie PDF-Voreinstellungen

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Als PDF freigeben**.

2 Klicken Sie auf **Einstellungen**.

3 Legen Sie im Dialogfeld **Einstellungen für PDF-Freigabe** die gewünschten Einstellungen fest.

4 Klicken Sie auf die Registerkarte **Allgemein**.

5 Klicken Sie auf die Schaltfläche **PDF-Voreinstellung hinzufügen** ⊞ neben dem Listenfeld **PDF-Voreinstellung**.

6 Wählen Sie einen Stil aus dem Listenfeld **PDF-Voreinstellung speichern unter**.



Wenn Sie die Änderungen an Voreinstellungen speichern, werden die ursprünglichen Einstellungen überschrieben. Um dies zu vermeiden, sollten Sie die geänderten Voreinstellungen unter einem anderen Namen speichern.



Weitere Informationen

Weitere Informationen zum Arbeiten mit PDF-Dateien finden Sie unter „Freigabe als PDF“ im Abschnitt „Dateiformate“ in der Hilfe.



Dateien importieren und exportieren

Ihre Anwendung stellt Filter bereit, mit denen Dateien beim Importieren oder Exportieren in ein anderes Format konvertiert werden können.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu folgenden Themen:

- Dateien importieren
- Dateien exportieren

Dateien importieren

Dateien, die in anderen Anwendungen erstellt wurden, können importiert werden. Zum Beispiel können Sie Dateien im PDF-Format (Adobe Portable Document Format), JPEG oder AI (Adobe® Illustrator®) importieren. Sie können eine Datei importieren und als Objekt im aktiven Anwendungsfenster platzieren. Sie können eine Datei beim Importieren auch in der Größe ändern und zentrieren. Die importierte Datei wird zu einem Teil der aktiven Datei. Beim Importieren einer Bitmap können Sie diese neu aufbauen, um die Dateigröße zu verringern, oder zuschneiden, um nicht verwendete Bereiche aus dem Foto zu entfernen. Sie können eine Bitmap auch zuschneiden, um nur einen ganz bestimmten Bildbereich für den Import auszuwählen.

So importieren Sie Dateien in eine aktive Zeichnung

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Importieren**.

2 Wählen Sie den Ordner, in dem die Datei abgelegt ist.

Sie können, falls nötig, mithilfe des Suchfeldes nach einem Bild suchen. Sie können nach Namen, Titel, Thema, Autor, Stichwort, Kommentar, Bitmap-Namen, Objektnamen usw. suchen.

3 Wählen Sie ein Dateiformat aus dem Listenfeld neben dem Feld **Dateiname** (Windows Vista) oder dem Listenfeld **Dateityp** (Windows XP).

Wenn Sie das Dateiformat nicht wissen, wählen Sie **Alle Dateiformate**.

4 Klicken Sie auf den Dateinamen.

Wenn die Datei Text in einer anderen Sprache als der des Betriebssystems enthält, wählen Sie die entsprechende Option im Listenfeld **Codepage wählen** (Windows Vista) oder **Codepage** (Windows XP) aus, damit sichergestellt ist, dass Objektnamen, Schlüsselwörter und Notizen richtig angezeigt werden.

Diese Importoptionen stehen nicht für alle Dateiformate zur Verfügung.

5 Klicken Sie auf **Importieren** und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
- Klicken Sie auf die Zeichenseite, um die Originaldatei beizubehalten und die obere linke Ecke an der Stelle zu positionieren, an der Sie klicken.
- Klicken und ziehen Sie die Datei auf der Zeichenseite, um ihre Größe zu ändern. Der Importcursor zeigt die Maße der in der Größe geänderten Datei an, während Sie sie auf der Zeichenseite ziehen.
- Drücken Sie die **Eingabetaste**, um die Datei auf der Zeichenseite zu zentrieren.

Auf die importierte Datei werden aktive Ausrichtungsoptionen angewendet.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Externe Verknüpfung mit einem Bitmap, statt einbetten	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Importieren** und anschließend auf **Als extern verknüpftes Bild importieren** (Windows Vista), oder aktivieren Sie das Ankreuzfeld **Bitmap extern verknüpfen** (Windows XP).

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Verknüpfung mit einer hoch aufgelösten Datei für Open Prepress Interface-Ausgabe (OPI)	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Importieren** und anschließend auf **Datei mit hoher Auflösung für Ausgabe mit OPI importieren** (Windows Vista), oder aktivieren Sie das Ankreuzfeld **Datei mit hoher Auflösung für Ausgabe mit OPI verknüpfen** (Windows XP). Dieser Vorgang fügt eine niedrig auflösende Version einer TIFF- oder Scitex Continuous Tone®-Datei (CT) in ein Dokument ein. Die niedrig auflösende Version wird mit dem hoch auflösenden Bild verknüpft, das auf einem OPI-Server (Open Prepress Interface) gespeichert ist.
Ebenen in einem importierten Bitmap zusammenführen	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Bitmap-Ebenen zusammenfassen**.
Speichern Sie das eingebettete International Color Consortium-Profil (ICC-Profil).	Aktivieren Sie **Eingebettetes ICC-Profil extrahieren**, um das eingebettete ICC-Profil im Farbordner innerhalb des Installationsordners der Anwendung zu speichern. Diese Option steht nicht für alle Dateiformate zur Verfügung.
Überprüfen Sie Wasserzeichen- oder Copyright-Informationen	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Auf Wasserzeichen prüfen**. Diese Option steht nicht für alle Dateiformate zur Verfügung.
Verwenden Sie die Standardeinstellungen des -Filters, ohne das Dialogfeld zu öffnen.	Aktivieren Sie die Option **Filter-Dialogfeld nicht anzeigen**. Diese Option steht nicht für alle Dateiformate zur Verfügung.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Ebenen und Seiten in einer importierten Datei beibehalten	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Ebenen und Seiten beibehalten**. Wenn Sie dieses Kontrollkästchen deaktivieren, werden alle Ebenen zu einer einzelnen Ebene vereint. Diese Option steht nicht für alle Dateiformate zur Verfügung.
Nur einen Teil des Bildes öffnen (nur bei Windows Vista)	Geben Sie im Dialogfeld **Teildatei laden** in dem Feld **Bilder laden** den Bildbereich ein.



Nicht alle Importoptionen stehen für alle Dateiformate zur Verfügung.



Sie können mehrere Dateien gleichzeitig importieren. Klicken Sie bei gedrückter **Umschalttaste** auf mehrere aufeinanderfolgende Dateien in einer Liste. Klicken Sie bei gedrückter **Strg-Taste** auf mehrere nicht aufeinanderfolgende Dateien.

Dateien exportieren

Mit dem Befehl **Datei ▸Exportieren** können Sie Dateien in verschiedene Bitmap- und Vektordateiformate exportieren, die in anderen Anwendungen verwendet werden können. Beispielsweise kann eine Datei in das Format AI (Adobe Illustrator) oder GIF exportiert werden. Sie können eine Datei auch exportieren und dabei für die Verwendung mit Geschäftsanwendungen wie z. B. Microsoft Word oder Corel WordPerfect Office optimieren.

Wenn Sie eine Datei exportieren, wird die Ausgangsdatei im Zeichenfenster in ihrem vorhandenen Format offen gelassen.

Mit dem Befehl **Datei ▸ Speichern unter** können Sie Dateien in verschiedenen Vektorformaten speichern. Nach dem Speichern einer Datein in einem anderen Format wird die Datei unmittelbar im Zeichenfenster angezeigt. Es wird empfohlen, die Datei zuerst als CorelDRAW (CDR) zu speichern, da einige Dateiformate nicht alle Features unterstützen, die in einer CorelDRAW-Datei vorhanden sind.

So exportieren Sie eine Datei

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Exportieren**.

2 Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.

3 Wählen Sie im Listenfeld **Dateityp** ein Dateiformat aus.

4 Geben Sie im Listenfeld **Dateiname** einen Namen ein.

5 Aktivieren Sie im Bereich Optionen eines oder mehrere der folgenden Kontrollkästchen:
- **Nur diese Seite exportieren**: Exportiert nur die aktuelle Seite einer mehrseitigen Datei.
- **Nur markierte Objekte**: Speichert nur die in der aktiven Zeichnung ausgewählten Objekte.
- **Filter-Dialogfeld nicht anzeigen** – Verhindert die Anzeige von Dialogfeldern, die weitere Optionen für den Export enthalten.

Diese Importoptionen stehen nicht für alle Dateiformate zur Verfügung.

6 Klicken Sie auf **Exportieren**.

Wenn das Dialogfeld für das Exportformat eingeblendet wird, wählen Sie die gewünschten Optionen aus. Weitere Informationen zu Dateiformaten finden Sie unter „Unterstützte Dateiformate“ in der Hilfe.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Datei beim Export komprimieren	Wählen Sie aus dem Listenfeld **Komprimierungstyp** einen Komprimierungstyp aus.
Informationen zu einer Datei angeben	Geben Sie in das Feld **Notizen** alle gewünschten Anmerkungen ein.

So exportieren Sie Dateien als Microsoft Office- oder WordPerfect Office-Datei

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Für Office exportieren**.

2 Wählen Sie im Listenfeld **Exportieren in** eine der folgenden Optionen:
- **Microsoft Office** : Ermöglicht das Festlegen von Optionen zur Einhaltung der unterschiedlichen Ausgabeanforderungen von Microsoft Office-Anwendungen.

- **WordPerfect Office** – Optimiert das Bild für WordPerfect Office durch Konvertierung in eine WordPerfect-Grafik-Datei (WPG).

3 Wenn Sie **Microsoft Office** wählen, wählen Sie im Feld **Grafik am besten geeignet für** eine der folgenden Optionen:
   - **Kompatibilität** – Ermöglicht Ihnen das Speichern der Zeichnung im Dateiformat Portierbare Netzwerk-Grafik (PNG). Hierdurch bleibt das Aussehen der Zeichnung erhalten, wenn Sie sie in eine Office-Anwendung importieren.
   - **Bearbeitung** – Ermöglicht das Speichern der Zeichnung als Enhanced Windows-Metadatei (EMF). Dies behält die meisten bearbeitbaren Elemente in Vektorzeichnungen bei.

4 Wenn Sie **Microsoft Office** und **Kompatibilität** gewählt haben, wählen Sie im Feld **Optimiert für** eine der folgenden Optionen:
   - **Präsentation** –: Ermöglicht Ihnen das Optimieren der Datei für Präsentationszwecke, wie z.B. Diashows oder Online-Dokumente (96DPI).
   - **Desktop-Printing** – Ermöglicht Ihnen die Beibehaltung einer guten Bildqualität für das Drucken von einem Desktop aus (150 DPI).
   - **Professioneller Druck** – Ermöglicht Ihnen das Optimieren der Datei für das professionelle Drucken in hoher Qualität (300 DPI).

   Die geschätzte Größe der Datei wird unten links im Dialogfeld angezeigt.

5 Klicken Sie auf **OK**.

6 Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.

7 Geben Sie im Listenfeld **Dateiname** einen Namen ein.

8 Klicken Sie auf **Speichern**.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Ansicht im Vorschaufenster vergrößern und verkleinern	Klicken Sie mit dem Hilfsmittel **Vergrößern** bzw. **Verkleinern** in das Vorschaufenster.
Ansicht in einen anderen Bereich der Zeichnung schwenken	Ziehen Sie das Bild im Vorschaufenster mit dem Hilfsmittel **Schwenken**, bis der Bereich angezeigt wird, den Sie betrachten möchten.



Die Optionen unter **Grafik am besten geeignet für** und **Optimiert für** stehen nur zur Verfügung, wenn Sie die Einstellungen **Microsoft Office** und **Kompatibilität** ausgewählt haben.

Ebenen in einer Zeichnung werden beim Exportieren in Microsoft Office oder Corel WordPerfect Office abgeflacht.



Weitere Informationen

Weitere Informationen zum Importieren und Exportieren von Dateien finden Sie unter „Dateien importieren und exportieren“ im Abschnitt „Dateiformate“ in der Hilfe.



Zusammenarbeit

Mit CorelDRAW ConceptShare können Sie Entwürfe und Ideen mit Kunden oder Kollegen in einer Web-basierten Umgebung gemeinsam bearbeiten. Sie können mehrere Arbeitsbereiche erstellen, Ihre Designs heraufladen und andere zur Abgabe von Kommentaren einladen.

In diesem Kapitel finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

CorelDRAW ConceptShare verwenden

CorelDRAW ConceptShare erreichen Sie aus CorelDRAW, indem Sie ein CorelDRAW ConceptShare-Konto eröffnen. Nachdem Sie sich angemeldet und Arbeitsbereiche eingerichtet haben, können Sie Ihr Dokument in einen der von Ihnen geschaffenen Arbeitsbereiche einlesen. Jeder Arbeitsbereich kann mehrere Dokumente oder Entwürfe enthalten. Sie können dann andere Personen einladen, Ihre Arbeitsbereiche mitzubenutzen. Jeder Arbeitsbereich hat getrennte Benutzerberechtigungen und die Personen, die Zugriff auf einen Arbeitsbereich haben, sehen alle Dokumente in diesem Arbeitsbereich.

Wenn Sie einer Person den Zutritt zu einem Arbeitsbereich gestatten, kann diese Person Elemente der darin enthaltenen Entwürfe einsehen und kommentieren. Die Benutzer können selbst Kommentare schreiben oder auf bereits vorhandene Kommentare antworten. Wenn mehrere Benutzer gleichzeitig angemeldet sind, können sie in Echtzeit zusammenarbeiten und unverzüglich reagieren. Weitere Hinweise finden Sie auf der CorelDRAW ConceptShare-Website.

So eröffnen Sie ein CorelDRAW ConceptShare-Konto

1 Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **ConceptShare**.

2 Klicken Sie auf **Jetzt registrieren**.

3 Befolgen Sie die Anweisungen.



Die Online-Inhalte von CorelDRAW ConceptShare sind vielleicht nicht in allen Sprachen verfügbar. Einige derzeit nicht verfügbare Sprachen werden vielleicht in Zukunft verfügbar sein.

Anmelden bei CorelDRAW ConceptShare

1 Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **ConceptShare**.

Das Andockfenster ConceptShare wird geöffnet.

2 Geben Sie Ihre E-Mailadresse und das Kennwort in die Felder ein.

3 Klicken Sie auf **Abschicken**.



Sie können auf das CorelDRAW ConceptShare-Konto auch über die ConceptShare™-Website zugreifen.

Aktuelle Bild in einem CorelDRAW ConceptShare-Arbeitsbereich veröffentlichen

1 Sie müssen bei Ihrem CorelDRAW ConceptShare-Konto angemeldet sein.

Wenn Sie sich über den Browser angemeldet haben und ein Dokument aus CorelDRAW veröffentlichen möchten, müssen Sie sich aus CorelDRAW nochmals anwenden.

2 Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **ConceptShare**.

Das Andockfenster ConceptShare wird geöffnet.

3 Wählen Sie einen Arbeitsbereich und klicken Sie auf den Link **Bildseite veröffentlichen**.



In CorelDRAW können Sie einzelne Seiten und mehrseitige Dokumente seitenweise veröffentlichen. Die Seiten werden als getrenntes Konzept in den Arbeitsbereich hochgeladen. Wenn Sie sich beim CorelDRAW ConceptShare-Konto aus einem Browser anmelden, können Sie ein mehrseitiges Dokument veröffentlichen, nicht aber einzelne Seiten.



Sie können die aktuelle Seite in einem Arbeitsbereich veröffentlichen, indem Sie auf **Datei/Ablage ▸ Seite in ConceptShare veröffentlichen** klicken, einen Rechtsklick auf das Seitenregister unten am Bildschirm ausführen und **Seite in ConceptShare veröffentlichen** wählen, oder einen Rechtsklick auf die Seite im Andockfenster **Objekt-Manager** ausführen und **Seite in ConceptShare veröffentlichen** wählen.



Corel
PHOTO-PAINT® X4

Der Arbeitsbereich von Corel PHOTO-PAINT



Wenn Sie mit der Terminologie und dem Arbeitsbereich von Corel PHOTO-PAINT vertraut sind, können Sie die Konzepte und Verfahren im Benutzerhandbuch und in der Hilfe (über das Anwendungsfenster verfügbar) schneller erfassen.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Begriffe in Corel PHOTO-PAINT
- Anwendungsfenster
- Symbolleisten
- Hilfsmittelpalette
- Eigenschaftsleiste
- Andockfenster
- Farbpalette
- Statusleiste

Begriffe in Corel PHOTO-PAINT

Für die Arbeit in Corel PHOTO-PAINT sollten Sie mit den folgenden Begriffen vertraut sein.

Begriff	Beschreibung
Kanal	8-Bit-Graustufenbild, in dem Farb- und Maskeninformationen für ein Bild gespeichert sind
Bearbeitbarer Bereich	In einem bearbeitbaren Bereich einer Maske können einem ausgewählten Bildbereich Farben und Effekte zugewiesen werden.
Bild	Datei, die Sie in Corel PHOTO-PAINT öffnen oder erstellen

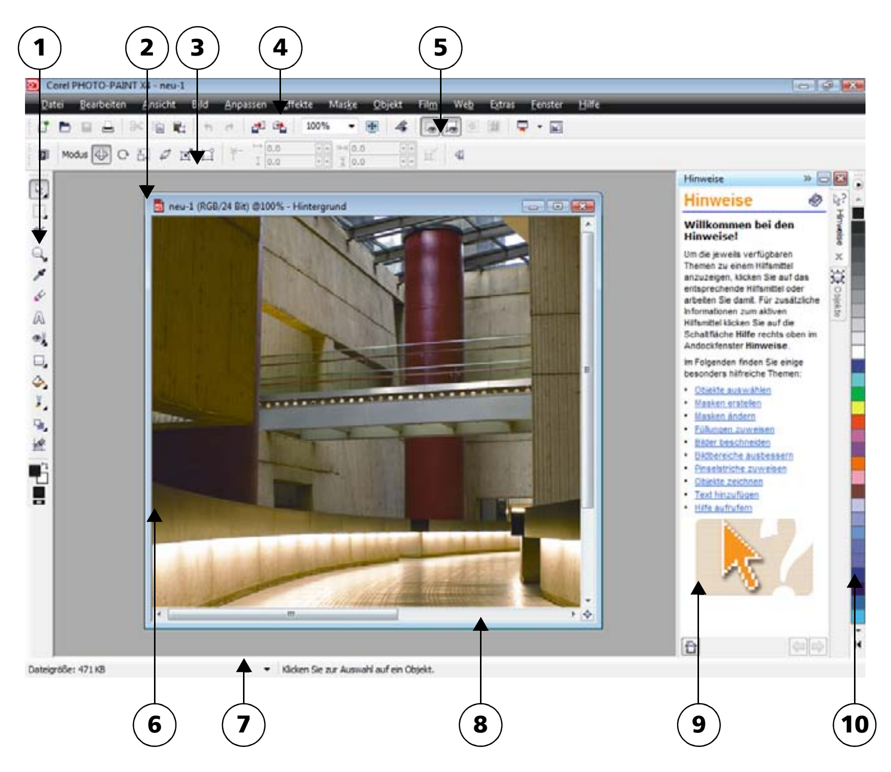
Begriff	Beschreibung
Linse	Objektebene, die Teile eines Bildes bzw. das gesamte Bild schützt, wenn Sie Farb- oder Farbtonänderungen vornehmen
Maske	Eine Maske wird während der Bildbearbeitung auf ein Bild angewendet, um geschützte Bereiche und bearbeitbare Bereiche zu definieren.
Objekt	Unabhängige Bitmap, die über ein Hintergrundbild gelegt wird
Strecke	Eine Reihe von Linien- oder Kurvensegmenten, die durch anpassbare Endpunkte, so genannte Knoten, miteinander verbunden sind
Skizze	Eine verkleinerte Bildversion mit niedriger Auflösung

Weitere Begriffe und Definitionen finden Sie im Glossar in der Hilfe.

Grundfunktionen des Anwendungsfensters

Das Anwendungsfenster von Corel PHOTO-PAINT enthält Elemente, mit denen Sie auf die Hilfsmittel und Befehle zum Anzeigen und Bearbeiten von Bildern zugreifen können. Die Anwendungsbefehle sind über die Menüleiste, die Hilfsmittelpalette, die Eigenschaftsleiste, die Symbolleisten sowie über die Andockfenster verfügbar.

Das Anwendungsfenster ist unten dargestellt.



Eingekreiste Zahlen entsprechen den Zahlen in der folgenden Tabelle, in der die Hauptkomponenten des Anwendungsfensters beschrieben sind.

Bestandteil	**Beschreibung**
1. Hilfsmittelpalette	Leiste mit Befehlen zum Bearbeiten, Erstellen und Anzeigen von Bildern. Die Hilfsmittelpalette enthält außerdem den Farbauswahlbereich, in dem Sie Farben und Füllungen festlegen können.
2. Titelleiste	Bereich im Bildfenster, in dem der Titel des Bildes angezeigt wird
3. Eigenschaftsleiste	Frei verschiebbare Leiste mit Befehlen, die abhängig vom jeweils aktiven Hilfsmittel sind
4. Menüleiste	Bereich mit Dropdown-Menüs, in denen Befehle nach Kategorien gruppiert sind

Bestandteil	Beschreibung
5. Symbolleiste (Standard)	Leiste mit Verknüpfungen zu einigen Menüs und anderen grundlegenden Befehlen, z. B. **Öffnen**, **Speichern** oder **Drucken**
6. Bildfenster	Bereich, in dem das Bild dargestellt wird. Zwar können mehrere Bildfenster gleichzeitig geöffnet werden, doch werden Befehle stets nur auf das aktive Bildfenster angewendet.
7. Statusleiste	Bereich, in dem Bildinformationen, Systeminformationen und Tipps angezeigt werden
8. Navigator	Schaltfläche, mit der Sie eine Skizze des gesamten Bildes anzeigen, so dass Sie das Bildfenster auf einen bestimmten Bereich fokussieren können. Der Navigator ist nur dann verfügbar, wenn Bereiche über das Bildfenster hinausragen.
9. Andockfenster	Fenster, über das Sie auf zusätzliche Befehle und Bildinformationen zugreifen können. Einige Andockfenster enthalten einen Vorschaubereich. Die Andockfenster **Hinweise** and **Objekte** sind standardmäßig geöffnet.
10. Farbpalette	Eine andockbare Leiste mit Farbfeldern.

Die meisten Elemente im Anwendungsfenster können an Ihre individuellen Arbeitsabläufe angepasst werden. Weitere Informationen zum Anpassen von Corel PHOTO-PAINT finden Sie unter „Corel PHOTO-PAINT anpassen“ in der Hilfe.

Symbolleisten

Symbolleisten bestehen aus Schaltflächen, die den schnellen Zugriff auf Menübefehle ermöglichen. Die Standardsymbolleiste enthält häufig verwendete Befehle. In der nachstehenden Tabelle sind die Schaltflächen der Standardsymbolleiste aufgeführt.

Schaltfläche	Aktion
	Ein neues Bild erstellen

Schaltfläche	Aktion
	Ein Bild öffnen
	Ein Bild speichern
	Ein Bild drucken
	Ausgewählte Objekte ausschneiden und in die Zwischenablage einfügen
	Ausgewählte Objekte in die Zwischenablage kopieren
	Den Inhalt der Zwischenablage in ein Bild einfügen
	Letzte Aktion widerrufen
	Letzte Aktion wiederherstellen
	Ein Bild importieren
	Ein Bild exportieren
100%	Zoomstufe ändern
	Ganzseitenvorschau öffnen
	Teilbildgitter ein-/ausblenden
	Masken-Markierungsrahmen ein-/ausblenden
	Objektmarkierungsrahmen ein-/ausblenden

Schaltfläche	Aktion
	Eine Maske löschen
	Eine Maske invertieren
	Corel-Anwendungen starten
	Den Willkommensbildschirm öffnen

Zusätzlich zur Standardsymbolleiste enthält Corel PHOTO-PAINT Symbolleisten für bestimmte Aufgaben. Wenn Sie beispielsweise häufig mit Masken arbeiten, können Sie die Symbolleiste **Maske/Objekt** öffnen. Im Gegensatz zur Eigenschaftsleiste bleibt der Inhalt der Symbolleisten stets unverändert.

Weitere Informationen zum Verschieben von Symbolleisten, zum Ändern ihrer Größe sowie zum Auswählen der standardmäßig angezeigten Symbolleisten finden Sie unter „So passen Sie die Position und Anzeige einer Symbolleiste an" in der Hilfe. Darüber hinaus können Sie eine benutzerdefinierte Symbolleiste anlegen und dort die Hilfsmittel und Befehle integrieren, die Sie am häufigsten verwenden. . Weitere Informationen zum Erstellen benutzerdefinierter Symbolleisten finden Sie unter „Symbolleisten anpassen" in der Hilfe.„Symbolleisten anpassen" auf Seite 14.

So blenden Sie Symbolleisten ein bzw. aus

- Klicken Sie auf **Fenster ▸ Symbolleisten** und klicken Sie auf eine Symbolleiste.

  Ein Häkchen neben dem Namen einer Symbolleiste gibt an, dass die Symbolleiste im Bildfenster angezeigt wird.

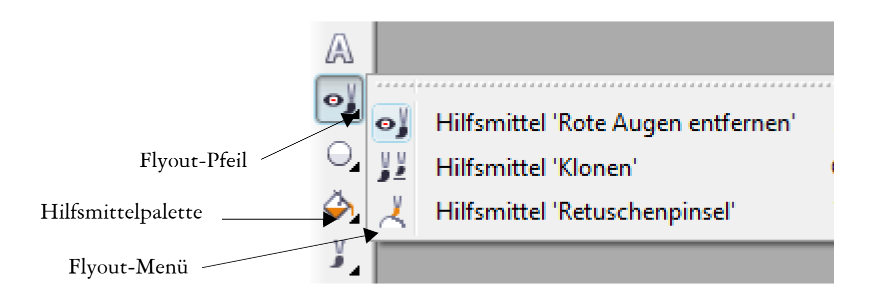
Hilfsmittelpalette

Die Hilfsmittelpalette enthält Hilfsmittel zum Bearbeiten, Erstellen und Anzeigen von Bildern. Ein Teil der Hilfsmittel ist standardmäßig sichtbar, andere Hilfsmittel hingegen sind in Flyout-Menüs gruppiert. Flyout-Menüs enthalten eine Gruppe von zusammengehörigen Hilfsmitteln.

Ein kleiner Pfeil in der rechten unteren Ecke der Schaltfläche in der Hilfsmittelpalette zeigt an, dass es sich um ein Flyout-Menü handelt. Das zuletzt verwendete Hilfsmittel

in einem Flyout-Menü wird in der Hilfsmittelpalette angezeigt. Sie können auf die Hilfsmittel in einem Flyout-Menü zugreifen, indem Sie auf den kleinen schwarzen Pfeil in der rechten unteren Ecke einer Schaltfläche in der Hilfsmittelpalette klicken. Nachdem Sie ein Flyout-Menü geöffnet haben, können Sie problemlos die Inhalte anderer Flyout-Menüs durchsuchen, indem Sie den Mauszeiger über eine der Schaltflächen mit Flyout-Pfeilen in der Hilfsmittelpalette bewegen.

Wenn Sie Flyout-Menüs aus der Hilfsmittelpalette ziehen, verhalten sich diese wie Symbolleisten. Dadurch sind alle zugehörigen Hilfsmittel während der Arbeit sichtbar.



*Wenn Sie im Standardarbeitsplatz auf den Flyout-Pfeil im Hilfsmittel **Rote Augen entfernen** klicken, wird das Flyout **Ausbessern** geöffnet.*

Neben den Hilfsmitteln wird auch der Farbauswahlbereich in der Hilfsmittelpalette angezeigt. Im Farbauswahlbereich können Sie Farben und Füllungen auswählen.

Die folgende Tabelle enthält Beschreibungen der Hilfsmittel und des Farbauswahlbereichs.

Hilfsmittel

Hilfsmittel Auswahl	
	Mit dem Hilfsmittel **Objektauswahl** können Sie Objekte auswählen.
	Mit dem Hilfsmittel **Maskenänderung** können Sie das Erscheinungsbild von bearbeitbaren Bereichen ändern.
Hilfsmittel Maske	
	Mit dem Hilfsmittel **Rechteckmaske** können Sie bearbeitbare rechteckige Bereiche definieren.

	Mit dem Hilfsmittel **Ellipsenmaske** können Sie bearbeitbare elliptische Bereiche definieren.
	Mit dem Hilfsmittel **Freihandmaske** können Sie unregelmäßig geformte oder vieleckige bearbeitbare Bereiche definieren.
	Mit der **Lassomaske** definieren Sie unregelmäßig geformte bearbeitbare Bereiche, die von Pixeln ähnlicher Farbe umgeben sind.
	Mit dem Hilfsmittel **Magnetische Maske** können Sie die Ränder von Elementen im Bild erkennen (also den Umriss von Bereichen, deren Farbe sich klar von der Umgebung abhebt) und den Masken-Markierungsrahmen an diesen Rändern entlang verlaufen lassen.
	Mit dem Hilfsmittel **Zauberstabmaske** definieren Sie unregelmäßig geformte bearbeitbare Bereiche, die alle benachbarten Pixel umfassen, deren Farbe der Farbe des zuerst ausgewählten Pixels ähnelt.
	Mit dem Hilfsmittel **Rechteckmaske** können Sie an der Stelle im Bild, an der sich die Kratzer befinden, einen bearbeitbaren Bereich erstellen.
Beschneiden (Hilfsmittel)	
	Mit dem Hilfsmittel **Beschneiden** können Sie unerwünschte Bereiche aus Objekten entfernen und schiefe Bilder gerade ausrichten.
Hilfsmittel Zoom	
	Mit dem Hilfsmittel **Zoom** können Sie den Vergrößerungsfaktor im Bildfenster ändern.
	Mit dem Hilfsmittel **Schwenken** können Sie Bereiche eines Bildes in den sichtbaren Anzeigebereich ziehen, wenn das Bild selbst größer ist als das Fenster.
Hilfsmittel Pipette	

	Mit dem Hilfsmittel **Pipette** können Sie Farben in einem Bildern auswählen.

Radierer (Hilfsmittel)

	Mit dem Hilfsmittel **Radierer** können Sie Bild- oder Objektbereiche radieren und so das darunter befindliche Objekt oder den Hintergrund sichtbar machen.

Hilfsmittel Text

	Mit dem Hilfsmittel **Text** können Sie Text zum Bild hinzufügen und vorhandenen Text bearbeiten.

Hilfsmittel Ausbessern

	Hiermit entfernen Sie den Rote-Augen-Effekt, der häufig bei Blitzlichtaufnahmen entsteht.
	Mit dem Hilfsmittel **Klonen** können Sie einen Teil eines Bildes duplizieren und auf einen anderen Teil desselben Bildes (oder auch auf ein anderes Bild) anwenden.
	Mit dem Hilfsmittel **Ausbesserungspinsel** entfernen Sie kleinere Schönheitsfehler wie Risse, Kratzer oder Falten aus einem Bild, indem Sie die Füllmuster und Farben ineinander übergehen lassen.

Hilfsmittel Form

	Mit dem Hilfsmittel **Rechteck** können Sie Rechtecke und Quadrate zeichnen.
	Mit dem Hilfsmittel **Ellipse** können Sie Kreise oder Ellipsen zeichnen.
	Mit dem Hilfsmittel **Polygon** können Sie Polygone zeichnen.
	Mit dem Hilfsmittel **Linie** zeichnen Sie einzelne oder verbundene Liniensegmente in der Vordergrundfarbe.

	Mit dem Hilfsmittel **Strecke** können Sie Strecken erstellen und bearbeiten.
Hilfsmittel Füllung	
	Mit dem Hilfsmittel **Füllung** können Sie Bereiche mit einem der vier Fülltypen füllen: Gleichmäßig, Farbverlauf, Bitmap oder Füllmuster.
	Mit dem Hilfsmittel **Interaktive Füllung** weisen Sie einem Objekt, einer Auswahl oder dem gesamten Bild eine Gradientenfüllung zu.
Hilfsmittel Pinsel	
	Mit dem Hilfsmittel **Malfarbe** malen Sie ein Bild in der Vordergrundfarbe an.
	Mit dem Hilfsmittel **Effekt** können Sie lokale Farb- und Tonkorrekturen im Bild vornehmen.
	Mit dem Hilfsmittel **Bildsprühdose** laden Sie ein oder mehrere Bilder und malen Sie in Ihrem Bild an.
	Mit dem Hilfsmittel **Pinselstrich widerrufen** können Sie Bildbereiche wieder in den Zustand zurückversetzen, der vor dem letzten Pinselstrich vorlag.
	Mit dem Hilfsmittel **Farbersetzungspinsel** ersetzen Sie die Vordergrundfarbe im Bild durch die Hintergrundfarbe.
Hilfsmittel Interaktiv/ Transparenz	
	Mit dem Hilfsmittel **Interaktive hinterlegter Schatten** können Sie Schatten zu Objekte hinzufügen.
	Mit dem Hilfsmittel **Interaktive Objekttransparenz** lassen Sie die Farben eines Objekts allmählich in die Hintergrundfarbe des Bildes übergehen.

	Mit dem Hilfsmittel **Farbtransparenz** machen Sie Pixel mit einem bestimmten Farbwert in einem Bild transparent.
	Mit dem Hilfsmittel **Objekttransparenzpinsel** können Sie Bereiche in einem Objekt mit einem Pinsel überstreichen und damit transparenter gestalten.
Hilfsmittel Teilbilder erzeugen	
	Mit dem Hilfsmittel **Teilbilder erzeugen** gliedern Sie ein größeres Bild in kleinere Bilder, die für das Internet bearbeitet werden können.
Farbauswahlbereich	
	Im Farbauswahlbereich können Sie Farben und Füllungen auswählen. Es stehen drei Farbfelder zur Verfügung: **Vordergrundfarbe**, **Hintergrundfarbe** und **Füllung**. Mit dem Pfeil können Sie Vordergrund- und Hintergrundfarbe gegeneinander austauschen und mit dem Symbol **Zurücksetzen** stellen Sie die Standardfarben wieder her.

Eigenschaftsleiste

Die Eigenschaftsleiste enthält häufig verwendete Befehle für das jeweils aktive Hilfsmittel. Im Gegensatz zu den Symbolleisten ändert sich der Inhalt der Eigenschaftsleiste abhängig vom aktiven Hilfsmittel. Wenn Sie beispielsweise das Hilfsmittel **Text** verwenden, stehen in der Eigenschaftsleiste entsprechend textspezifische Einstellungen zur Auswahl, z. B. für Schriftart, Schriftgröße oder Ausrichtung.

Die erweiterte Eigenschaftsleiste bietet weitere Optionen für das aktive Hilfsmittel. Mit dem Doppelpfeil am Ende der Eigenschaftsleiste können Sie die erweiterte Eigenschaftsleiste öffnen und schließen.



So öffnen oder schließen Sie die erweiterte Eigenschaftsleiste

Aktion	Vorgehensweise
Erweiterte Eigenschaftsleiste öffnen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Öffnet erweiterte Optionen** .
Erweiterte Eigenschaftsleiste schließen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Schließt erweiterte Optionen** .

Andockfenster

Andockfenster enthalten Steuerelemente, beispielsweise Befehlsschaltflächen, Optionen und Listenfelder. Einige Andockfenster bieten außerdem zusätzliche optische Informationen zu den Hilfsmitteln oder den Bildelementen. Die Andockfenster können bei der Arbeit am Bild geöffnet bleiben.

Sie können die Andockfenster an den Seiten des Anwendungsfensters verankern („andocken") oder auch wieder von der Fensterseite lösen und dann frei im Anwendungsfenster verschieben. Andockfenster können auch minimiert werden, um Platz auf dem Bildschirm zu sparen. Wenn mehrere Andockfenster gleichzeitig geöffnet sind, werden die Fenster übereinander gestapelt, und es werden Registerkarten angezeigt, damit Sie schnell auf das gewünschte Andockfenster zugreifen können.

Ein Beispiel für ein Andockfenster ist das Andockfenster **Objekte**. Das Andockfenster **Objekte** enthält Skizzen des Bildhintergrunds und der einzelnen Ebenen im Objekt sowie Befehlsschaltflächen und Optionen für die Objektbearbeitung.

So öffnen Sie ein Andockfenster

- Klicken Sie auf **Fenster ▸ Andockfenster** und klicken Sie auf ein Andockfenster.

Farbpalette

Eine Farbpalette ist eine Sammlung von Farbfeldern. Sie können Füllungs- und Umrissfarben in der Standardfarbpalette auswählen, die 99 Farben des CMYK-Farbmodells enthält. Die ausgewählten Füllungs- und Umrissfarben werden in den Farbfeldern der Statusleiste angezeigt.

Statusleiste

Die Statusleiste zeigt Informationen zum Bild, zum Systemspeicher und zum aktiven Hilfsmittel an. Als Hilfe bei Ihrer aktuellen Aufgabe können Sie festlegen, welche Angaben angezeigt werden sollen. Wenn Sie beispielsweise mit Bildern arbeiten, die unterschiedliche Abmessungen aufweisen, können Sie die Abmessung des aktuellen Bildes einblenden lassen.

Darüber hinaus können Sie Befehlsschaltflächen in die Statusleiste einfügen. Weitere Informationen zum Anpassen der Statusleiste finden Sie unter „Statusleiste anpassen" in der Hilfe.

So legen Sie fest, welche Angaben in der Statusleiste angezeigt werden sollen

- Klicken Sie auf den Pfeil ▾ in der Statusleiste und wählen Sie anschließend eine der folgenden Optionen:
  - **Dateigröße**
  - **Aktuelles Hilfsmittel**
  - **Dokumentmaße**
  - **Farbmodus**
  - **Arbeitsspeicher**

Bilder in Corel PHOTO-PAINT öffnen

Für das Laden von Bildern in Corel PHOTO-PAINT gibt es verschiedene Möglichkeiten.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Bilder öffnen
- Dateien importieren
- Bilder von Scannern und Digitalkameras einlesen
- Bilder erstellen

Weitere Informationen zum Importieren von Kamera-Rohdateien in Corel PHOTO-PAINT finden Sie unter „Importieren von Kamera-Rohdateien in Corel PHOTO-PAINT“ auf Seite 478.

Bilder öffnen

Die meisten Bitmaps können in Corel PHOTO-PAINT geöffnet werden. Jedes Bild, das Sie öffnen, wird in einem eigenen Bildfenster angezeigt.

So öffnen Sie Bilder

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Öffnen**.

2 Wählen Sie den Ordner aus, in dem die Datei abgelegt ist.

3 Klicken Sie auf einen Dateinamen.

Sie können, falls nötig, mithilfe des Suchfeldes nach einem Bild suchen. Sie können nach Dateinamen, Titel, Thema, Autor, Stichwort und Kommentar suchen.

Um in Windows XP nach benutzerspezifischen Tags zu suchen, müssen Sie Windows Desktop Search auf Ihrem Computer installiert haben.

4 Klicken Sie auf **Öffnen**.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Wasserzeichen erkennen	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Auf Wasserzeichen prüfen**. Diese Option steht nicht für alle Dateiformate zur Verfügung.
Unerwünschte Bereiche von Bildern beim Öffnen entfernen	(Windows Vista) Wählen Sie die Option **Beschneiden und laden** im Listenfeld **Öfnnen**. (Windows XP) Wählen Sie **Beschneiden** im Listenfeld **Dateityp**.
Abmessungen von Bildern beim Öffnen verkleinern	(Windows Vista) Wählen Sie die Option **Bild neu aufbauen und laden** im Listenfeld **Öfnnen**. (Windows XP) Wählen Sie **Neu aufbauen** im Listenfeld **Dateityp**.
Frühere Version einer Datei öffnen (Windows Vista)	Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: • Klicken Sie neben der Schaltfläche **Öffnen** auf die Pfeilschaltfläche und dann auf **Frühere Versionen anzeigen**. • Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Datei und klicken Sie dann auf **Frühere Version wiederherstellen**. Sie können auf frühere Versionen einer Datei nur dann zugreifen, wenn der Systemschutz aktiviert ist. Weitergehende Informationen zum Zugriff auf frühere Dateiversionen finden Sie in der Windows Vista-Hilfe.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Objektnamen und Notizen korrekt in Bildern, das in einer früheren Version von Corel PHOTO-PAINT erstellt wurden, anzeigen	(Windows Vista) Wählen Sie im Listenfeld **Codepage wählen** die entsprechende Option. (Windows XP) Wählen Sie im Listenfeld **Codepage** die entsprechende Option. Diese Option steht nicht für alle Dateiformate zur Verfügung.

Dateien importieren

Corel PHOTO-PAINT stellt Filter bereit, mit denen Dateien beim Importieren in ein anderes Format konvertiert werden können. Sie können eine Datei importieren und als Objekt im aktiven Anwendungsfenster platzieren. Die importierte Datei wird zu einem Teil des aktiven Bildes.

So importieren Sie eine Datei in ein aktives Bild

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Importieren**.

2 Wählen Sie den Ordner aus, in dem die Datei abgelegt ist.

Sie können, falls nötig, mithilfe des Suchfeldes nach einem Bild suchen. Sie können nach Daten wie Dateinamen, Titel, Thema, Autor, Stichwort, Kommentar, Bitmap-Namen und Objektnamen suchen.

Um in Windows XP nach benutzerspezifischen Tags zu suchen, müssen Sie Windows Desktop Search auf Ihrem Computer installiert haben.

3 Wählen Sie ein Dateiformat aus dem Listenfeld neben dem Feld **Dateiname** (Windows Vista) oder dem Listenfeld **Dateityp** (Windows XP).

Wenn Sie nicht sicher sind, welches Dateiformat Sie importieren möchten, wählen Sie **Alle Dateiformate**.

4 Klicken Sie auf einen Dateinamen.

5 Klicken Sie auf **Importieren**.

6 Klicken Sie in das Bildfenster.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Speichern des eingebetteten International Color Consortium-Profils (ICC-Profils)	Aktivieren Sie **Eingebettetes ICC-Profil extrahieren**, um das eingebettete ICC-Profil im Farbordner innerhalb des Installationsordners der Anwendung zu speichern.
Überprüfen Sie Wasserzeichen- oder Copyright-Informationen	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Auf Wasserzeichen prüfen**.
Verwenden Sie die Standardeinstellungen des -Filters, ohne sein Dialogfeld zu öffnen.	Aktivieren Sie die Option **Filter-Dialogfeld nicht anzeigen**.

Bilder von Scannern und Digitalkameras einlesen

Sie können gescannte Bilder und Fotos von Digitalkameras direkt in Corel PHOTO-PAINT laden.

Corel PHOTO-PAINT unterstützt Scanner und Digitalkameras, die die Microsoft® Windows® Image Acquisition-Schnittstelle (WIA) verwenden. WIA ist eine Standardschnittstelle für das Laden von Bildern.

Wenn Ihr Scanner oder Ihre Digitalkamera WIA nicht unterstützt, können Sie Bilder über den TWAIN-Treiber des Scanners bzw. der Digitalkamera laden. Wie die Programmoberfläche und die Optionen konkret aussehen, hängt von der jeweiligen Software ab. Weitere Informationen zum Verwenden der Software Ihres Scanners oder Ihrer Digitalkamera finden Sie in der Dokumentation des Herstellers.

Weitergehende Informationen zum Importieren von Kamera-Rohdateien finden Sie unter „Importieren von Kamera-Rohdateien in Corel PHOTO-PAINT“ auf Seite 478.

So scannen Sie Bilder

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Bild holen** ▸ **Quelle wählen**.

2 Wählen Sie Ihren Scanner in der Liste **Quellen**.

   Ein Scanner kann sowohl eine WIA-Quelle als auch eine TWAIN-Treiberquelle aufweisen. Wenn Sie 48-Bit-Farbbilder scannen, müssen Sie den TWAIN-Treiber auswählen.

3 Klicken Sie auf **Auswählen**.

4 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Bild holen** ▸ **Holen**.

Wenn Ihr Scanner WIA nicht unterstützt, wird zum Laden der Bilder die Programmoberfläche des TWAIN-Treibers angezeigt. Die zur Verfügung stehenden Optionen sind je nach Scanner unterschiedlich.

5 Zeigen Sie eine Vorschau des Bildes an und wählen Sie den zu scannenden Bereich aus.

6 Klicken Sie auf **Scannen**.

Auf der Programmoberfläche des Scanners kann diese Schaltfläche einen anderen Namen haben, z.B. **OK** oder **Senden**.

So laden Sie Fotos von einer Digitalkamera

1 Schließen Sie Ihre Digitalkamera an den Computer an.

2 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Bild holen** ▸ **Quelle wählen**.

3 Wählen Sie in der Liste der **Quellen** die Digitalkamera aus.

Eine Digitalkamera kann sowohl eine WIA-Schnittstelle als auch einen TWAIN-Treiber als Quelle haben.

4 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Bild holen** ▸ **Holen**.

5 Wählen Sie die gewünschten Bilder im Dialogfeld aus.

Wenn Ihre Digitalkamera WIA nicht unterstützt, wird zum Laden der Fotos die Programmoberfläche des TWAIN-Treibers angezeigt. Die zur Verfügung stehenden Optionen sind je nach Digitalkamera unterschiedlich.

6 Klicken Sie auf **Bilder laden**.

Auf der Programmoberfläche Ihrer Digitalkamera kann diese Schaltfläche einen anderen Namen haben.

Bilder erstellen

Sie können Ihre eigenen Grafiken erstellen, indem Sie ein Bild von Grund auf neu erstellen, oder Sie können ein neues Bild aus einem Duplikat eines bereits vorhandenen Bildes erstellen. Sie können auch Daten verwenden, die Sie aus einem anderen Bildfenster oder einer anderen Anwendung in die Zwischenablage kopiert haben.

So erstellen Sie Bilder von Grund auf neu

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Neu**.

2 Wählen Sie im Listenfeld **Farbmodell** einen Farbmodus.

3 Öffnen Sie die Farbauswahl im Feld **Hintergrundfarbe** und klicken Sie auf die Farbe, die als Hintergrund verwendet werden soll.

4 Wählen Sie im Listenfeld **Größe** eine Größe aus.

5 Aktivieren Sie eine der folgenden Optionen:
- **Hochformat**
- **Querformat**

6 Legen Sie im Listenfeld **Auflösung** einen Wert für die Auflösung fest.

7 Klicken Sie auf OK.

So erstellen Sie Bilder aus Duplikaten

1 Klicken Sie auf **Bild** ▸ **Duplizieren**.

2 Geben Sie im Feld **Als** einen Dateinamen ein.

Wenn Sie die Objekte und den Hintergrund in dem neuen Bild kombinieren möchten, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Objekte mit Hintergrund zusammenführen**.

So erstellen Sie ein Bild aus dem Inhalt der Zwischenablage

- Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Neu aus Zwischenablage**.



Weitere Informationen

Weitere Informationen zum Importieren von Bildern in Corel PHOTO-PAINT finden Sie unter „Bilder in Corel PHOTO-PAINT importieren“ im Abschnitt „Erste Schritte“ in der Hilfe.



Bilder und Bildinformationen anzeigen

Sie können das Aussehen der Bildschirmfenster und die Vergrößerungsstufe von Bildern ändern. Durch Ändern der Vergrößerung können Sie ganz bestimmte Bildbereiche anzeigen und so die Bildbearbeitung erleichtern.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Bilder anzeigen
- Zoomen
- Bildinformationen anzeigen

Bilder anzeigen

Sie können Bilder auf verschiedene Arten anzeigen. Es besteht die Möglichkeit, die Fenster, die Hilfsmittelpalette und die Symbolleisten auszublenden, so dass nur die Menüleiste und das Bildfenster angezeigt werden. Darüber hinaus können Sie ein Bild auch in einer Ganzseitenvorschau anzeigen lassen.

Sie können auch Bildbereiche außerhalb des Bildfensters anzeigen. Wenn Sie beispielsweise mit einer hohen Vergrößerungsstufe oder mit großen Bildern arbeiten, können Sie in einen anderen Bildausschnitt schwenken, ohne die Vergrößerungsstufe zu ändern.



*Mithilfe des Popup-Fensters **Navigator** können Sie festlegen, welcher Bildbereich im Bildfenster angezeigt werden soll.*

So blenden Sie Fenster, die Hilfsmittelpalette sowie Symbolleisten aus

- Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Fenster ausblenden**.

  Wenn Sie zur normalen Ansicht zurückkehren möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Arbeitsbereich und dann auf **Fenster anzeigen**.

So zeigen Sie die Ganzseitenvorschau eines Bildes an

- Klicken Sie auf **Ansicht** ▸ **Ganzseitenvorschau**.

  Wenn Sie zur normalen Ansicht zurückkehren möchten, drücken Sie eine beliebige Taste oder klicken Sie auf den Bildschirm.

So zeigen Sie einen Bildbereich an, der außerhalb des Bildfensters liegt

Aktion	Vorgehensweise
Zu anderem Bildbereich schwenken	Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Schwenken**. Ziehen Sie das Bild, bis der gewünschte Bereich im Bildfenster anzeigt wird.
In anderen Bildbereich wechseln	Klicken Sie in der rechten unteren Ecke des Bildfensters auf das Popup-Fenster **Navigator**. Ziehen Sie das Rechteck auf den Bildbereich, den Sie einsehen möchten.



Wenn Sie über ein Mausrad oder ein kompatibles Gerät verfügen, können Sie einen vertikalen Bildlauf durchführen, indem Sie **Alt** gedrückt halten, während Sie das Mausrad drehen, oder einen horizontalen Bildlauf, indem Sie **Strg** gedrückt halten, während Sie das Mausrad drehen.



*Mit dem Hilfsmittel **Schwenken** können Sie Bildbereiche anzeigen, die sich außerhalb des aktuellen Bildfensters befinden. Dieses Foto wurde von seiner Originalposition im ersten Bild nach rechts (zweites Bild) gezogen. Unten sehen Sie das Gesamtbild.*

So legen Sie die Standardeinstellungen für das Mausrad fest

1. Klicken Sie auf **Extras** ▶ **Optionen**.
2. Klicken Sie in der Kategorienliste auf **Arbeitsbereich** und anschließend auf **Anzeige**.
3. Um die Standardaktion des Mausrads festzulegen, wählen Sie im Menü **Standardaktion für Mausrädchen** die Option **Zoom** oder **Bildlauf** aus.
4. Klicken Sie auf **OK**.

Zoomen

Standardmäßig werden Bilder in der Vergrößerungsstufe 100 % angezeigt, Sie können jedoch durch Vergrößern Bilddetails genauer betrachten bzw. durch Verkleinern größere Bildbereiche einsehen. Sie können auch festlegen, mit welcher Vergrößerungsstufe Bilder geöffnet werden sollen.

So zoomen Sie

- Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Zoom**.

Aktion	Vorgehensweise
Vergrößern	Klicken Sie auf die Stelle im Bild, die vergrößert angezeigt werden soll.
Bestimmten Bereich vergrößert anzeigen	Ziehen Sie mit der Maus über den Bereich, der vergrößert angezeigt werden soll.
Verkleinern	Klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Bildfenster.
Zwischen aktueller und vorheriger Vergrößerungsstufe hin- und herschalten	Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Zoomt auf vorherigen Zoom-Wert**.
Um einen voreingestellten Faktor vergrößern oder verkleinern	Wählen Sie im Listenfeld für den **Zoom** in der Eigenschaftsleiste einen Wert.



Sie können das Bild auch mit Hilfe des Mausrads vergrößern oder vekleinern.

Bildinformationen anzeigen

Sie können sich die Eigenschaften eines Bildes, wie z.B. den Namen, das Dateiformat und die Dateigröße, anzeigen lassen.

Während der Arbeit können Sie sich auch Informationen zu Bildbereichen anzeigen lassen, wie z. B. die Koordinaten des Cursors. Sie können festlegen, dass die Änderungen der X-Koordinate (X) oder der Y-Koordinate (Y) beim Bewegen des Cursors im Bildfenster angezeigt werden. Sie können auch den Winkel (W) und die Entfernung (E) ablesen, die der Mauszeiger im Bildfenster zurücklegt, wenn Sie eine Form zeichnen oder einen bearbeitbaren Bereich definieren. Wenn Sie einen kreisförmigen bearbeitbaren Bereich oder eine Kreisform erstellen bzw. auswählen, können Sie sich auch statistische Angaben zu den X- und Y-Koordinaten des Mittelpunkts (M) sowie den Radius (R) anzeigen lassen.

Außerdem können Sie sich die Farbinformationen von Bildbereichen an der jeweiligen Position des Mauszeigers anzeigen lassen. Standardmäßig werden die RGB-, Hex- und CMYK-Werte angezeigt. Sie können festlegen, dass diese Farbinformationen für zwei Farbmodelle gleichzeitig angezeigt werden. So können Sie sich z. B. die Graustufen- und die RGB-Werte eines bestimmten Bildbereichs anzeigen lassen.

So rufen Sie Bildinformationen auf

- Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Dokumenteigenschaften**.

So zeigen Sie Informationen zu Bildbereichen an

- Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Info.**

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Neues Farbmodell wählen	Klicken Sie auf den oberen Flyout-Pfeil ▸, wählen Sie eine Farbstufe und klicken Sie auf ein Farbmodell.
Maßeinheiten für die Anzeige von Bildinformationen ändern	Klicken Sie auf den unteren Flyout-Pfeil und anschließend auf eine Maßeinheit.



Standardmäßig werden in der Palette **Bild-Info** von oben nach unten die RGB-, Hex- und CMYK-Werte aufgeführt.



Sie können auch Informationen zum Farbmodus aufrufen, indem Sie auf das Hilfsmittel **Pipette** klicken und auf einen Bildbereich zeigen.



Weitere Informationen

Weitere Informationen zum Anzeigen von Bildern und zum Abrufen von Bildinformationen finden Sie unter „Bilder und Bildinformationen anzeigen“ im Abschnitt „Erste Schritte“ in der Hilfe.



Bilder beschneiden sowie deren Ausrichtung ändern

Sie können Bilder beschneiden, um so unerwünschte Bereiche zu entfernen, und Sie können mehrere Bilder zu einem einzigen, großen Bild zusammenfügen. Außerdem können Sie die Ausrichtung eines Bildes ändern, indem Sie es wenden oder drehen.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Bilder beschneiden
- Bilder geraderichten
- Bilder drehen und wenden

Bilder beschneiden

Sie können ein Bild beschneiden, um unerwünschte Bildbereiche zu entfernen und die Komposition des Bildes zu verbessern. Sie beschneiden ein Bild, indem Sie einen rechteckigen Bereich festlegen, der erhalten bleiben soll, und den übrigen Teil des Bildes „wegwerfen". Auf diese Weise wird die Dateigröße des Bildes verringert, ohne seine Auflösung zu ändern.





Durch Beschneiden lassen sich unerwünschte Bildbereiche entfernen.

Corel PHOTO-PAINT können Sie auch den bearbeitbaren Bereich einer Maske zuschneiden. Dabei ergibt sich jedoch in jedem Fall ein rechteckiges „Restbild“. Weitere Informationen zu Masken finden Sie unter „Mit Masken arbeiten“ auf Seite 419.

So beschneiden Sie ein Bild

1 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Beschneiden** .

2 Wählen Sie durch Ziehen einen Bildbereich aus.

3 Doppelklicken Sie im Beschneidebereich.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Zuschneidebereich vergrößern bzw. verkleinern	Ziehen Sie die Bearbeitungspunkte zum Beschneiden.
Zuschneidebereich verschieben	Klicken Sie in den Zuschneidebereich und ziehen Sie ihn an die gewünschte Position.
Zuschneidebereich drehen, um ihn zu begradigen	Klicken Sie in den Zuschneidebereich, damit die Drehbearbeitungspunkte angezeigt werden. Ziehen Sie die Drehbearbeitungspunkte so, dass der Zuschneidebereich am Bildbereich ausgerichtet wird, den Sie beschneiden möchten.
Zuschneidebereich über das Originalbild hinaus erweitern	Klicken Sie auf **Bild** ▸ **Beschneiden** ▸ **Erweitern** und ziehen Sie einen Beschneidungsbearbeitungspunkt über den Bildrand hinaus.



Sie können ein Bild auch beschneiden, indem Sie auf das Hilfsmittel **Beschneiden** klicken und anschließend in der Eigenschaftsleiste die **Größe** und die **Position** des zu erhaltenden Bildausschnitts eingeben.

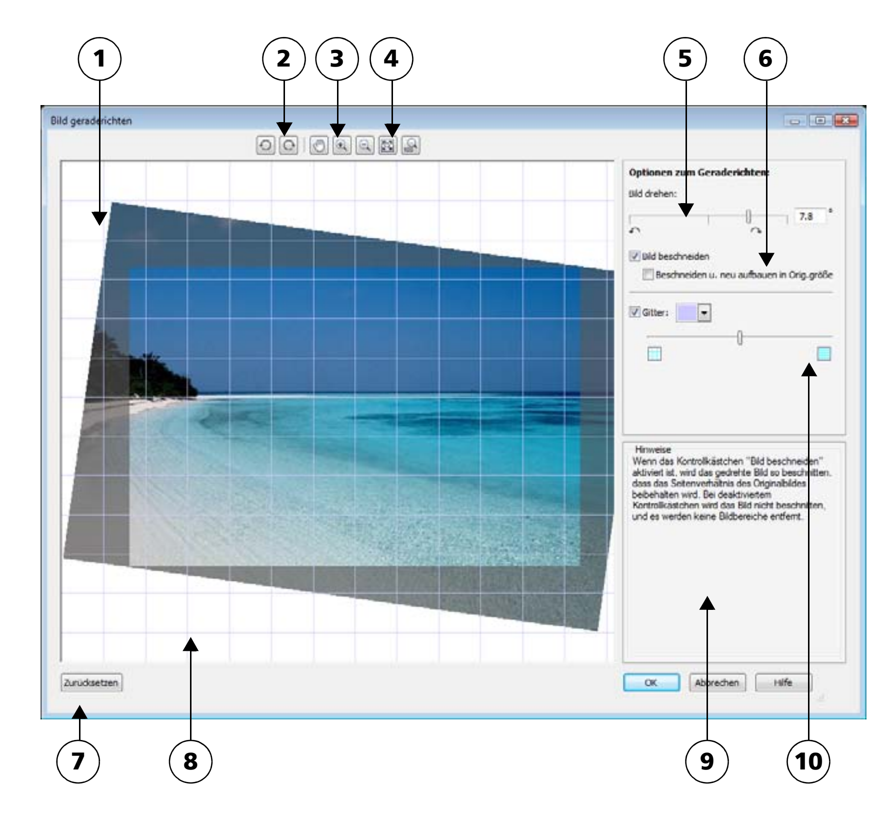
So schneiden Sie ein Bild auf den bearbeitbaren Bereich einer Maske zu

1 Definieren Sie in einem Bild einen bearbeitbaren Bereich.

2 Klicken Sie auf **Bild** ▸ **Beschneiden** ▸ **Auf Maske beschneiden**.

Bilder geraderichten

Mit dem Dialogfeld **Bilder geraderichten** können Sie Bitmap-Bilder rasch geraderichten. Diese Funktion eignet sich gut zum Begradigen von Photos, die schräg aufgenommen oder gescannt wurden.



Dialogfeld ***Bild geraderichten***

1. Vorschaufenster	*6. Optionen für Zuschneiden und Neuaufbau*
2. Hilfsmittel Drehung	*7. Zurücksetzen (Schaltfläche)*
3. Hilfsmittel 'Schwenken'	*8. Gitter*
4. Hilfsmittel Zoom	*9. Tipp für das aktuelle Steuerelement*
5. Steuerelemente Bild drehen	*10. Gittersteuerung*

Mit dem Dialogfeld **Bild geraderichten** können Sie ein Bild drehen, indem Sie einen Regler bedienen, einen Drehungswinkel eingeben oder die Pfeiltasten verwenden. Sie können einen benutzerdefinierten Drehungswinkel von -15 bis 15 Grad eingeben.

Mit Hilfe des Vorschaufensters können Sie die Einstellungen, die Sie vornehmen, dynamisch anzeigen. Wenn Sie vor dem Begradigen die Ausrichtung des Bildes ändern wollen, können Sie das Bild um 90 Grad im Uhrzeigersinn oder entgegen dem Uhrzeigersinn drehen.

Im Vorschaufenster wird ein Gitter angezeigt, damit Sie das Bild präzise geraderichten können. Darüber hinaus können Sie die Zellengröße des Gitters verändern, um genauere Anpassungen vorzunehmen. Sie können die Farbe des Gitters ändern, um den Kontrast des Gitters vor dem Hintergrund zu erhöhen Wenn Sie das Endergebnis ohne Gitterlinien sehen wollen, können Sie das Gitter ausblenden. Außerdem können Sie es vergrößern und verkleinern sowie das Bild im Vorschaufenster verschieben, um die Ergebnisse zu begutachten

Das begradigte Bild wird in der Standardeinstellung auf den im Vorschaufenster angezeigten Zuschneidebereich zugeschnitten. Das endgültige Bild hat das gleiche Seitenverhältnis wie das Originalbild, doch kleinere Abmessungen. Sie können jedoch die ursprüngliche Breite und Höhe des Bildes beibehalten, indem Sie es zuschneiden und neu aufbauen.

Sie können ein Bild anhand eines festgelegten Winkels erstellen, indem Sie Beschneiden deaktivieren und anschließend das Hilfsmittel Beschneiden verwenden, um das Bild im Zeichenfenster zuzuschneiden. Wenn Beschneiden deaktiviert ist, wird das geradegerichtete Bild vor der Hintergrundfarbe angezeigt.





Ursprüngliches Bild (links), geradegerichtetes und zugeschnittenes Bild (rechts)

So richten Sie ein Bild gerade

1 Klicken Sie auf **Anpassen** ▸ **Bild geraderichten**.

2 Verschieben Sie den Regler **Bild drehen** oder geben Sie einen Wert zwischen **15** und **-15** in das Feld **Bild drehen** ein.

3 Falls notwendig, können Sie auch Umfang bzw. Größe der Gitterzellen mithilfe des Schiebers **Gitter** anpassen.

4 Zum Zuschneiden und Geraderichten des Bildes aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Bild beschneiden**.

Das Bild wird so zugeschnitten, dass das Seitenverhältnis des Originalbildes beibehalten wird. Das heißt, dass das endgültige Bild kleiner ist als das Originalbild.

Wenn Sie Breite und Höhe des Originalbildes beibehalten wollen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Beschneiden u. neu aufbauen in Orig.größe**. Das endgültige Bild wird neu aufgebaut.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Gitterfarbe ändern	Wählen Sie in der Farbauswahl **Gitter** eine Farbe aus.
Richten Sie einen Bereich des Bildes an einer Gitterlinie aus.	Unter Verwendung des Hilfsmittels **Schwenken** ziehen Sie das Bild, bis der Bereich an der Gitterlinie ausgerichtet ist. Das Hilfsmittel **Schwenken** steht Ihnen erst dann zur Verfügung, wenn Sie das Bild vergrößert haben.
Drehen des Bildes um 90 Grad in alle Richtungen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Gegen den Uhrzeigersinn drehen** bzw. **Im Uhrzeigersinn drehen**.
Gitter ein- und ausblenden	Aktivieren bzw. deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **Gitter**.
Drehwinkel in Schritten von 0,1 Grad anpassen	Klicken Sie auf das Feld **Bild drehen** und drücken Sie die **Nach-oben** bzw. **Nach-unten**-Taste.
Bild auf ursprüngliche Ausrichtung zurücksetzen	Klicken Sie auf **Zurücksetzen**.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Ansicht vergrößern und verkleinern	Klicken Sie mit dem Hilfsmittel **Vergrößern** bzw. **Verkleinern** in das Vorschaufenster.
Bild in das Vorschaufenster einpassen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Auf Arbeitsfläche zoomen** .
Bild in seiner tatsächlichen Größe anzeigen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **100%** .



Auch wenn ein Duoton-Bild als Graustufenbild im Vorschaufenster des Dialogfelds **Bild geraderichten** angezeigt wird, ist das endgültige Bild ein Duoton.

Bilder drehen und wenden

Sie können die Ausrichtung eines Bildes ändern, indem Sie es im Bildfenster wenden oder drehen. Sie können Bilder horizontal oder vertikal wenden, um gescannte Bilder neu anzuordnen oder bestimmte Effekte zu erzielen.





Sie können ein Bild wenden und somit spiegeln.

Beim Drehen eines Bildes können Sie Winkel und Richtung der Drehung angeben sowie die Papierfarbe festlegen, die nach dem Drehen des Bildes sichtbar wird.

So wenden Sie ein Bild

- Klicken Sie auf **Bild** ▸ **Wenden** und anschließend auf eine der folgenden Optionen:
  - **Horizontal wenden**
  - **Vertikal wenden**

So drehen Sie ein Bild

1. Klicken Sie auf **Bild** ▸ **Drehen** ▸ **Drehung einstellen**.
2. Geben Sie einen Wert in das Feld **Winkel** ein.
3. Aktivieren Sie eine der folgenden Optionen:
   - **Rechtsläufig**
   - **Linksläufig**
4. Aktivieren Sie eines oder mehrere der folgenden Kontrollkästchen:
   - **Originalbildgröße beibehalten**: Behält die Größe des Originalbilds bei.
   - **Anti-Alias**: Glättet die Bildränder.
5. Öffnen Sie die Auswahl für die **Hintergrundfarbe** und klicken Sie auf eine Farbe.



Sie können ein Bild auch drehen, indem Sie auf **Bild** ▸ **Drehen** klicken und anschließend **90° rechtsläufig**, **90° linksläufig** oder **180°** wählen.

 **Weitere Informationen**

Weitere Informationen zum Beschneiden, Zusammenfügen und Ändern der Ausrichtung von Bildern finden Sie unter „Bilder beschneiden und zusammenfügen sowie deren Ausrichtung ändern“ im Abschnitt „Bilder bearbeiten“ in der Hilfe.



Mit Farben arbeiten

In Corel PHOTO-PAINT können Sie Farben wählen und erstellen, die auf einer Vielzahl von standardmäßigen Paletten, Farbmischern und Farbmodellen basieren. Sie können Ihre eigenen Farbpaletten erstellen, bearbeiten und speichern, um so schnell und einfach auf häufig verwendete Farben zugreifen zu können.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Farben auswählen
- Schmuckfarbenkanäle verwenden

Farben auswählen

Sie können Hintergrund-, Vordergrund- und Füllungsfarben im Farbauswahlbereich, in den Farbpaletten, durch Abtasten oder in Farbansichten, Farbharmonien oder Farbüberblendungen wählen.

Farbauswahlbereich

Im Farbauswahlbereich können Sie die ausgewählten Vordergrund-, Hintergrund- und Füllungsfarben anzeigen und neue Farben wählen.

Standardfarbpalette

Eine Farbpalette ist eine Sammlung von Farbfeldern. Sie können Vordergrund-, Hintergrund- und Füllungsfarben in der Standardfarbpalette auswählen, die 99 Farben des RGB-Farbmodells enthält.

Feste und angepasste Farbpaletten

Feste Farbpaletten werden von Drittherstellern angeboten. Solche Farbpaletten sind zum Beispiel HKS-Farben, Focoltone, PANTONE und TRUMATCH. Ein Farbmusterbuch des jeweiligen Herstellers kann hilfreich sein. Diese Sammlung von Farbmustern zeigt die einzelnen Farben, wie sie gedruckt aussehen.

Angepasste Farbpaletten können Farben aus allen Farbmodellen oder festen Farbpaletten umfassen. Sie können angepasste Farbpaletten speichern, um sie später erneut zu verwenden. Weitere Informationen zum Arbeiten mit angepassten Farbpaletten finden Sie unter „Angepasste Farbpaletten erstellen“ und unter „Angepasste Farbpaletten öffnen und bearbeiten“ in der Hilfe.

Sie können Farben auch aus Farbüberblendungen, Farbharmonien oder Farbansichten auswählen. Weitere Informationen finden Sie unter „Farben wählen“ in der Hilfe.

Farben abtasten

Wenn Sie eine Farbe verwenden möchten, die in einem Objekt oder Bild bereits vorhanden ist, können Sie die Farbe abtasten, um eine exakte Übereinstimmung zu erzielen. Standardmäßig wird ein einzelnes Pixel im Bildfenster abgetastet.

Beim Abtasten einer Farbe in einem Foto können sich Bereiche, die aus einer Volltonfarbe zu bestehen scheinen, möglicherweise als geringfügig schattiert oder gerastert erweisen. In diesem Fall ist es nützlich, den Farbmittelwert der Pixel eines größeren Abtastbereichs zu ermitteln. Sie können den Abtastbereich auf eine Größe von 3 x 3 Pixel (bzw. 5 x 5 Pixel bei Bildern mit hoher Auflösung) festlegen. Sie können auch die Pixel eines ausgewählten Bereichs abtasten.

So wählen Sie Farben aus dem Farbauswahlbereich aus

1 Doppelklicken Sie im Farbauswahlbereich der Hilfsmittelpalette auf eines der folgenden Farbfelder:
   - **Vordergrundfarbe**
   - **Hintergrundfarbe**

2 Verschieben Sie den Farbregler, um den im Farbauswahlbereich angezeigten Farbbereich zu ändern.

3 Klicken Sie auf den Farbauswahlbereich, um eine Farbe zu wählen.

So wählen Sie Farben in der Standard-Farbpalette aus

Aktion	**Vorgehensweise**
Vordergrundfarbe auswählen	Klicken Sie auf ein Farbfeld.
Hintergrundfarbe auswählen	Klicken Sie bei gedrückter **Strg-Taste** auf ein Farbfeld.

Aktion	Vorgehensweise
Füllungsfarbe auswählen	Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Farbfeld.

So wählen Sie Farben aus einer festen oder angepassten Farbpalette aus

1 Doppelklicken Sie im Farbauswahlbereich der Hilfsmittelpalette auf eines der folgenden Farbfelder:
- **Vordergrundfarbe**
- **Hintergrundfarbe**

2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Paletten**.

3 Wählen Sie eine feste oder angepasste Palette aus dem Listenfeld **Palette**.

4 Verschieben Sie den Farbregler, um den im Farbauswahlbereich angezeigten Farbbereich zu ändern.

5 Klicken Sie im Farbauswahlbereich auf eine Farbe.



Verwenden Sie für alle Farben in einem Bild dasselbe Farbmodell. Auf diese Weise erhalten Sie konsistente Farben und können gleichzeitig die Farben der endgültigen Ausgabe präziser vorhersehen. Es empfiehlt sich, dasselbe Farbmodell zu verwenden, das auch für die endgültige Ausgabe verwendet wird.

So tasten Sie eine Farbe ab

1 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Pipette**.

2 Klicken Sie auf das Bild, um eine Vordergrundfarbe zu wählen.

Standardmäßig wird 1 Pixel abgetastet.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Abtastbereich vergrößern	Klicken Sie in der erweiterten Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Pipette 3X3**.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Abtastbereich für Bilder mit hoher Auflösung vergrößern	Klicken Sie in der erweiterten Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Pipette 5X5** .
Ausgewählten Bereich abtasten	Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Pipettenauswahl** .

Schmuckfarbenkanäle verwenden

Mit Schmuckfarbenkanälen können Sie Schmuckfarbeninformationen in Dateien anzeigen, bearbeiten und beibehalten. Schmuckfarbenkanäle stellen sicher, dass die Farbinformationen bei der Ausgabe einer Datei erhalten bleiben, ob Sie nun eine Datei mit Schmuckfarben importiert oder in Corel PHOTO-PAINT Schmuckfarben hinzugefügt haben. Die Schmuckfarbe wird in einem 8-Bit-Graustufenkanal gespeichert, der Informationen wie die verwendete Schmuckfarbe sowie den Anwendungsbereich und die Dichte der Druckfarbe enthält.

Sie können einen neuen Schmuckfarbenkanal erstellen, dem Kanal eine Farbe und einen Namen zuweisen und ihm dann Inhalt hinzufügen. So können Sie beispielsweise im Kanal Formen zeichnen, ihm Effekte zuweisen oder Inhalte hinein kopieren. Wenn Sie ein Objekt oder eine Auswahl in einen Schmuckfarbenkanal einfügen, wird das Element als bearbeitbarer Bereich hinzugefügt. Sie können den bearbeitbaren Bereich ändern, bevor Sie ihn in den Schmuckfarbenkanal übernehmen. Weitere Informationen zum Ändern bearbeitbarer Bereiche finden Sie unter „Mit Masken arbeiten“ auf Seite 419.

Wenn Sie Ihr Bild in der Vorschau anzeigen, können Sie wählen, ob die Schmuckfarben mit den darunter liegenden Farben vermischt werden (Überdrucken) oder die darunter liegenden Farben abdecken. Mit dieser Option kann transparente oder deckende Druckfarbe simuliert werden.

Sie können auch die Eigenschaften bestehender Schmuckfarbenkanäle auswählen, bearbeiten und ändern. Wenn Sie beispielsweise ein Bild öffnen oder importieren, das Schmuckfarbenkanäle enthält, können Sie den Kanalinhalt bearbeiten, einen Kanal umbenennen oder die Schmuckfarbe eines Kanals ändern.

Wenn Sie später noch weitere Bearbeitungsschritte ausführen möchten, können Sie Ihre Arbeit im Dateiformat CPT speichern. Druckbereite Dateien können im PSD-Format gespeichert oder in die Dateiformate DCS, PDF oder EPS exportiert werden.

So erstellen Sie Schmuckfarbenkanäle

1 Klicken Sie im Andockfenster **Kanäle** auf den Flyout-Pfeil ▸ und wählen Sie **Neuer Schmuckfarbenkanal**.

Falls das Andockfenster **Kanäle** nicht geöffnet ist, klicken Sie nacheinander auf **Fenster** ▸ Andockfenster ▸ **Kanäle**.

2 Wählen Sie in der Farbauswahl des Dialogfelds **Neuer Schmuckfarbenkanal** eine Farbe aus.

3 Weisen Sie dem Kanal im Feld **Name** einen Namen zu, falls Sie nicht den Namen der Schmuckfarbe verwenden möchten.

4 Wählen Sie im Feld **Druckfarbeneigenschaften** eine der folgenden Optionen:
- **Durchgezogen**: Darunter liegende Farben haben keinen Einfluss auf die Druckfarbe, es sei denn, die Dichte der Druckfarbe liegt unter 100 %.
- **Transparent**: Die darunter liegenden Farben scheinen durch. Bei dieser Option können Sie das Überdrucken in einer Vorschau anzeigen.

5 Aktivieren Sie eine der folgenden Optionen:
- **Leerer Kanal**: Erstellt einen leeren Kanal (ohne Druckfarbe).
- **Mit Farbe füllen**: Erstellt einen mit der Druckfarbe gefüllten Kanal.

6 Klicken Sie auf **OK**.

Der neue Schmuckfarbenkanal wird im Andockfenster **Kanäle** unter den aktuellen Kanälen angezeigt. Der neue Schmuckfarbenkanal wird angezeigt und andere Kanäle werden ausgeblendet.

So wählen Sie Schmuckfarbenkanäle aus

- Klicken Sie im Andockfenster **Kanäle** in der Liste **Kanäle** auf einen Schmuckfarbenkanal.

Ausgewählte Kanäle werden durch einen roten Rahmen um die Skizze des Kanals herum gekennzeichnet.

So ändern Sie die Eigenschaften von Schmuckfarbenkanälen

1 Wählen Sie im Andockfenster **Kanäle** in der Liste Kanäle einen **Schmuckfarbenkanal** aus.

2 Klicken Sie auf die Flyout-Schaltfläche ▸ oben rechts im Andockfenster und wählen Sie **Kanaleigenschaften**.

3 Führen Sie im Dialogfeld **Schmuckfarbenkanal-Eigenschaften** eine der folgenden Aufgaben durch.

Aktion	
Schmuckfarbe ändern	Wählen Sie in der Farbauswahl eine Farbe aus.
Kanal umbenennen	Geben Sie im Feld **Name** einen neuen Namen ein.
Druckfarbeneigenschaften ändern	Wählen Sie im Feld **Druckfarbeneigenschaften** eine der folgenden Optionen: • **Durchgezogen**: Darunter liegende Farben haben keinen Einfluss auf die Druckfarbe, es sei denn, die Dichte der Druckfarbe liegt unter 100 %. • **Transparent**: Die darunter liegenden Farben scheinen durch. Bei dieser Option können Sie das Überdrucken in einer Vorschau anzeigen.



Weitere Informationen

Weitere Informationen zum Arbeiten mit Farbe finden Sie unter „Mit Farbe arbeiten“ im Abschnitt „Farben und Füllungen“ in der Hilfe.



Farbmodi ändern

Wenn Sie bei einem Bild den Farbmodus ändern (beispielsweise in RGB, CMYK oder Graustufen), werden Farbstruktur und Größe des Bildes geändert, was sich auch auf die Anzeige und den Druck auswirken kann.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Farbmodus von Bildern ändern
- Bilder in den Paletten-Farbmodus konvertieren

Farbmodus von Bildern ändern

Die Farben von Bildern werden in Corel PHOTO-PAINT durch Farbmodi definiert. Computerbildschirme verwenden für die Bildwiedergabe den RGB-Farbmodus. Daher werden Bilder in Corel PHOTO-PAINT standardmäßig im RGB-Farbmodus erstellt.

Die Farbmodi werden durch die jeweiligen Farbkomponenten und die Bit-Tiefe beschrieben. Der RGB-Farbmodus (24 Bit) besteht beispielsweise aus den Kanälen Rot, Grün und Blau und hat eine Bit-Tiefe von 24 Bit. Der CMYK-Farbmodus (32 Bit) besteht aus den Kanälen Cyan, Magenta, Gelb und Schwarz und hat eine Bit-Tiefe von 32 Bit. Jeder Kanal hat eine Bit-Tiefe von 8 Bit.

Auch wenn die Unterschiede zwischen einem Bild im CMYK-Farbmodus und einem Bild im RGB-Farbmodus am Bildschirm kaum zu erkennen sind, unterscheiden sich die Bilder erheblich. Farben aus dem RGB-Farbraum können einen größeren Bereich des optischen Spektrums abdecken (sie haben ein größeres Gamut) als Farben aus dem CMYK-Farbraum. Bei gleichen Bildabmessungen verfügt das RGB-Bild über ein kleineres Dateivolumen als das CMYK-Bild. Der RGB-Farbraum (Gamut) umfasst allerdings die notwendigen Kanäle zum Drucken der Standard-Druckfarben.

Bei jeder Konvertierung eines Bildes können Farbinformationen verloren gehen. Daher empfiehlt es sich, zuerst die Bearbeitung des Bildes abzuschließen und es erst nach dem Speichern in einen anderen Farbmodus zu konvertieren.

Corel PHOTO-PAINTunterstützt die folgenden Farbmodi:

- Schwarzweiß (1 Bit)
- Graustufen (8 Bit)
- Duoton (8 Bit)
- Palette (8 Bit)
- RGB-Farbe (24 Bit)
- Lab-Farbe (24 Bit)
- CMYK-Farbe (32 Bit)
- Mehrkanal
- Graustufen (16 Bit)
- RGB-Farbe (48 Bit)
- NTSC RGB (Video)
- PAL RGB (Video)

So ändern Sie den Farbmodus eines Bildes

- Klicken Sie auf **Bild** und anschließend auf eine der folgenden Optionen:
  - **In Graustufen konvertieren (8 Bit)**
  - **In RGB-Farbe konvertieren (24 Bit)**
  - **In CMYK-Farbe konvertieren (32 Bit)**
  - **Umwandeln in ▸ Lab-Farbe (24 Bit)**
  - **Umwandeln in ▸ Mehrkanal**
  - **Umwandeln in ▸ Graustufen (16 Bit)**
  - **Umwandeln in ▸ RGB-Farbe (48 Bit)**
  - **Umwandeln in ▸ NTSC RGB**
  - **Umwandeln in ▸ PAL RGB**

Bilder in den Paletten-Farbmodus konvertieren

Der Paletten-Farbmodus, auch als „indizierter Farbmodus“ bezeichnet, ist ein Farbmodus, der vor allem bei GIF-Bildern im Web Verwendung findet. Wenn Sie ein komplexes Bild in den Paletten-Farbmodus konvertieren, wird jedem Pixel ein fester Farbwert zugewiesen. Diese Farbwerte werden in einer kompakten Farbtabelle, der so genannten „Palette“, gespeichert. Auf diese Weise enthält ein Bild im Paletten-Farbmodus weniger Daten als das Originalbild, so dass die Dateigröße gering bleibt. Der Paletten-Farbmodus hat eine Bit-Tiefe von 8 Bit und kann Bilder mit bis zu 256 Farben speichern und anzeigen.

Farbpaletten auswählen, bearbeiten und speichern

Wenn Sie ein Bild in den Paletten-Farbmodus konvertieren, können Sie eine vordefinierte oder angepasste Farbpalette verwenden und diese durch Ersetzen einzelner Farben bearbeiten. Wenn Sie die optimierte Farbpalette wählen, können Sie

die Palette auch durch Angabe einer Bereichsempfindlichkeitsfarbe bearbeiten. Die zur Konvertierung des Bildes verwendete Farbpalette wird als verarbeitete Farbpalette bezeichnet. Sie kann zur Verwendung mit anderen Bildern gespeichert werden.

Rastern

Bilder im Paletten-Farbmodus können maximal 256 unterschiedliche Farben enthalten. Enthält das Originalbild mehr Farben, können Sie mithilfe der Rasterfunktion die Illusion schaffen, dass mehr als 256 Farben zu sehen sind. Beim Rastern werden aus der vorhandenen Palette zusätzliche Farben und Farbtöne erstellt, indem Pixel mit verschiedenen Farben „eingestreut" werden. Durch das direkte Nebeneinander unterschiedlich gefärbter Pixel entsteht im Auge des Betrachters ein Farbmix, der den Eindruck zusätzlicher Farben im Bild vermittelt.

Beim Rastern können die Farbpixel sowohl regelmäßig („geordnete Rasterung") als auch zufällig („Fehlerdiffusion") verteilt werden. Die geordnete Rasterung simuliert Farbüberblendungen näherungsweise durch regelmäßige Punktmuster; dadurch werden Vollfarben hervorgehoben und Ränder erscheinen härter. Bei der Fehlerdiffusion werden die Pixel zufällig gestreut, so dass die Ränder und Farben weicher erscheinen. **Jarvis**, **Stucki** und **Floyd-Steinberg** sind verschiedene Arten der Fehlerdiffusion.

Wenn Ihr Bild nur einige wenige Farben und einfache Formen enthält, erübrigt sich das Rastern.

So konvertieren Sie ein Bild in den Paletten-Farbmodus

1 Klicken Sie auf **Bild ▸ In Palettenfarben konvertieren (8 Bit)**.

2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Optionen**.

3 Wählen Sie im Listenfeld **Palette** einen der folgenden Farbpalettentypen:

- **Gleichmäßig**: Stellt einen Bereich mit 256 Farben mit gleichen Anteilen von Rot, Grün und Blau zur Verfügung.
- **Standard-VGA**: Stellt die standardmäßige VGA-Palette (16 Farben) zur Verfügung.
- **Adaptiv**: Stellt Farben entsprechend dem ursprünglichen Bild zur Verfügung und behält die einzelnen Farben (das gesamte Farbspektrum) im Bild bei.
- **Optimiert**: Erstellt eine Farbpalette, die auf dem höchsten Anteil der Farben im Bild basiert. Sie können auch eine Bereichsempfindlichkeitsfarbe für die Farbpalette wählen.
- **Schwarze Fläche**: Enthält Farben, die eine Temperatur darstellen. So können beispielsweise durch Schwarz kalte Temperaturen und durch Rot, Orange, Gelb und Weiß warme Temperaturen wiedergegeben werden.

- **Graustufe**: Stellt 256 Grauschattierungen von Schwarz (0) bis Weiß (255) zur Verfügung.
- **System**: Stellt eine Palette mit Web-sicheren Farben und Graustufen zur Verfügung.
- **Websicher**: Stellt eine Palette mit 216 Farben zur Verfügung, die von Webbrowsern korrekt dargestellt werden.

4 Wählen Sie im Listenfeld **Rastern** eine Rasteroption.

5 Bestimmen Sie durch Verschieben des Reglers **Rasterintensität** den Betrag der Rasterung.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Konvertierungsoptionen als Voreinstellung speichern	Klicken Sie auf **Voreinstellung hinzufügen** und geben Sie im Dialogfeld **Voreinstellung speichern** einen Namen ein.
Verarbeitete Farbpalette bearbeiten	Klicken Sie auf die Registerkarte **Verarbeitete Palette** und klicken Sie auf **Bearbeiten**. Bearbeiten Sie die Farbpalette im Dialogfeld **Farbtabelle**.
Verarbeitete Farbpalette speichern	Klicken Sie auf die Registerkarte **Verarbeitete Palette** und klicken Sie auf **Speichern**. Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die verarbeitete Farbpalette speichern möchten, und geben Sie einen Dateinamen ein.



Die Option **Geordnet** arbeitet schneller als die Rasterungen mit Fehlerdiffusion (**Jarvis**, **Stucki** und **Floyd-Steinberg**), ist jedoch weniger präzise.



Sie können eine angepasste Farbpalette auswählen, indem Sie in der Registerkarte **Optionen** auf **Öffnen** klicken, die gewünschte Farbpalettendatei auswählen und auf den Dateinamen doppelklicken.

 **Weitere Informationen**

Weitere Informationen zum Ändern der Farbmodi finden Sie unter „Farbmodi ändern“ im Abschnitt „Farben und Füllungen“ in der Hilfe.



Farbe und Ton anpassen

Zu Verbesserung der Qualität eines Bilds können Sie die Farbe und den Farbton des Bilds bearbeiten. Sie können Farbstiche entfernen, zu helle oder zu dunkle Stellen ausgleichen oder bestimmte Farben hinzufügen.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Den Bildanpassungseditor verwenden
- Einzelne Farbanpassungseffekte und -hilfsmittel verwenden
- Tonkurven-Filter verwenden
- Mit Farbkanälen arbeiten

Den Bildanpassungseditor verwenden

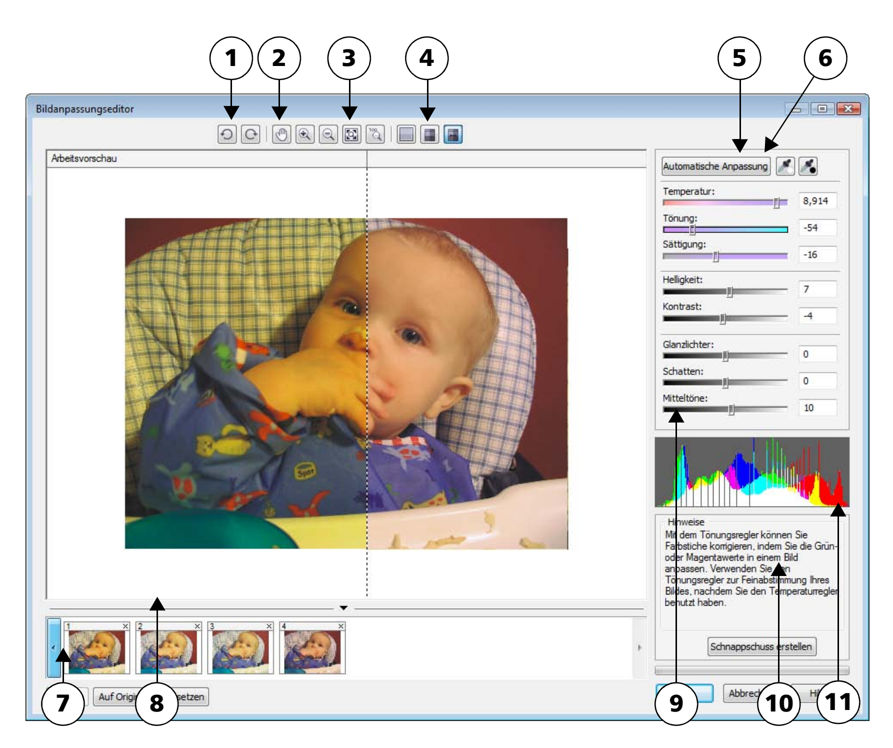
Im Bildanpassungseditor können Sie Farbe und Ton der meisten Fotos schnell und einfach korrigieren.

Der Bildanpassungseditor bietet automatische und manuelle Korrekturoptionen, die in einer für die Bildkorrektur logischen Reihenfolge angeordnet sind. Wenn Sie in der oberen rechten Ecke mit der Auswahl der Korrekturoptionen beginnen und sich dann nach unten vorarbeiten, können Sie nur Optionen auswählen, die zur Behebung der speziellen Probleme in Ihrem Bild notwendig sind. Vor Beginn der Farb- und Tonkorrekturen sollten Sie das Bild nach Bedarf zuschneiden und retuschieren. Weitere Informationen zum Zuschneiden und Retuschieren von Bildern finden Sie unter „Bilder beschneiden" auf Seite 353 und „Bilder retuschieren" auf Seite 397.

Bei der Arbeit im Bildanpassungseditor können Sie folgende Funktionen nutzen:

- **Schnappschuss erstellen**: Sie können die korrigierte Version eines Bildes jederzeit in einem „Schnappschuss" festhalten. Miniaturansichten der Schnappschüsse werden im Fenster unterhalb des Bildes angezeigt. Schnappschüsse ermöglichen den Vergleich verschiedener korrigierter Versionen eines Bildes und helfen so bei der Auswahl des besten Bildes.

- **Rückgängig**, **Wiederherstellen** und **Auf Original zurücksetzen**: Bei der Bildkorrektur wird meisten nach der Methode „Versuch und Irrtum“ vorgegangen. Daher ist es wichtig, dass Korrekturen rückgängig gemacht und wiederhergestellt werden können. Der Befehl **Auf Original zurücksetzen** löscht sämtliche Korrekturen, damit Sie wieder von vorne beginnen können.



1. Hilfsmittel ***Drehung***	*5. Weißpunkt festlegen*	*9. Regler*
2. Hilfsmittel ***Schwenken***	*6. Schwarzpunkt festlegen*	*10. Tipp für das aktuelle Hilfsmittel*
3. Hilfsmittel ***Zoom***	*7.* ***Rückgängig, Wiederherstellen*** *und* ***Zurücksetzen***	*11. Histogramm*
4. Vorschaumodi	*8. Schnappschüsse*	

Automatische Korrekturoptionen verwenden

Sie können die Bildkorrektur mit den automatischen Korrekturoptionen beginnen:

- **Automatische Anpassung**: Kontrast und Farbe eines Bildes werden durch Ermittlung der hellsten und dunkelsten Bereiche sowie durch Anpassung des Tonwertbereichs für jeden Farbkanal automatisch korrigiert. Bei manchen Bildern ist diese Option zur Verbesserung des Bildes ausreichend. Ist dies nicht der Fall, können Sie die Änderungen rückgängig machen und präzisere Korrekturoptionen verwenden.
- **Weißpunkt wählen**: Passt den Kontrast in einem Bild basierend auf dem festgelegten Weißpunkt automatisch an. Mit dem Hilfsmittel **Weißpunkt wählen** können Sie beispielsweise ein zu dunkles Bild aufhellen.
- **Schwarzpunkt wählen**: Passt den Kontrast in einem Bild basierend auf dem festgelegten Schwarzpunkt automatisch an. Mit dem Hilfsmittel **Schwarzpunkt wählen** können Sie beispielsweise ein zu helles Bild dunkler machen.

Farbkorrekturoptionen verwenden

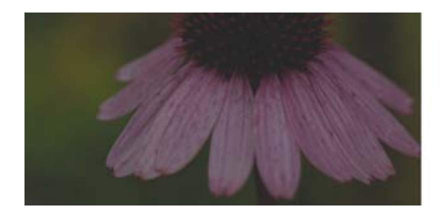
Im Anschluss an die automatischen Korrekturoptionen können Sie Farbstiche im Bild korrigieren. Farbstiche werden in der Regel durch die Lichtverhältnisse bei der Aufnahme eines Fotos verursacht und können vom Prozessor der Digitalkamera oder des Scanners beeinflusst werden.

- **Temperatur**: Korrigiert Farbstiche durch „Erwärmen“ oder „Kühlen“ der Farbe im Bild, um so die Lichtverhältnisse bei der Aufnahme des Fotos zu kompensieren. Beispiel: Zur Korrektur einer gelbstichigen Innenaufnahme, die bei schwachem Glühlampenlicht gemacht wurde, können Sie den Regler in Richtung des blauen Endes verschieben, um die Temperaturwerte zu erhöhen (in Kelvin). Niedrigere Werte entsprechen schlechteren Lichtverhältnissen, wie beispielsweise Kerzen- oder Glühlampenlicht. Diese Lichtverhältnisse können einen Gelbstich verursachen. Höhere Werte entsprechen besseren Lichtverhältnissen, wie beispielsweise Sonnenlicht. Diese Lichtverhältnisse können einen Blaustich verursachen.
- **Tönung**: Korrigiert Farbstiche durch Anpassen der Grün- oder Magentawerte in einem Bild. Durch Verschieben des Reglers nach rechts können Sie das Bild grüner und durch Verschieben nach links röter machen. Durch Verschieben des Reglers **Tönung** nach Anpassen des Reglers **Temperatur** können Sie ein Bild fein abstimmen.
- **Sättigung**: Ermöglicht das Anpassen der Farbkraft. Beispiel: Durch Verschieben des Reglers nach rechts können Sie das Blau des Himmels in einem Bild kräftiger machen. Durch Verschieben des Reglers nach links können Sie die Farbkraft verringern. Indem Sie den Regler ganz nach links verschieben, so dass sämtliche Farbe aus dem Bild entfernt wird, können Sie einen Schwarzweißfoto-Effekt erzeugen.

Helligkeit und Kontrast im gesamten Bild anpassen

Mithilfe der folgenden Korrekturoptionen können Sie ein Bild aufhellen, dunkler machen oder den Kontrast verbessern:

- **Helligkeit**: Hiermit können Sie das gesamte Bild aufhellen oder dunkler machen. Diese Option kann Belichtungsprobleme korrigieren, die durch zu viel Licht (Überbelichtung) oder zu wenig Licht (Unterbelichtung) bei der Aufnahme des Fotos verursacht wurden. Wenn Sie bestimmte Bereiche eines Bildes aufhellen oder dunkler machen möchten, können Sie die Regler **Glanzlichter**, **Schatten** und **Mitteltöne** verwenden. Die Anpassung, die mit dem Regler **Helligkeit** vorgenommen wird, ist nicht linear, so dass die aktuellen Werte für den Weißpunkt und den Schwarzpunkt nicht davon betroffen sind.
- **Kontrast**: Erhöht oder verringert den Farbtonunterschied zwischen den dunklen und hellen Bereichen eines Bildes. Durch Verschieben des Reglers nach rechts werden die hellen Bereiche heller und die dunklen Bereiche dunkler. Wenn das Bild beispielsweise stumpf und kontrastarm wirkt, können Sie die Bilddetails durch Erhöhung des Kontrasts verschärfen.





Durch Anpassen der Helligkeit und des Kontrasts eines Bildes können mehr Bilddetails sichtbar gemacht werden.

Glanzlichter, Schatten und Mitteltöne anpassen

Sie können bestimmte Bereiche in einem Bild aufhellen oder dunkler machen. Bei vielen Bildern bewirkt die Position oder Stärke der Beleuchtung zum Zeitpunkt der Aufnahme des Fotos, dass einige Bereiche zu dunkel und andere zu hell erscheinen.

- **Glanzlichter**: Hiermit können Sie die Helligkeit in den hellsten Bereichen eines Bildes anpassen. Wenn Sie beispielsweise ein Foto mit Blitzlicht aufgenommen haben und die Objekte im Vordergund durch das Blitzlicht ausgewaschen erscheinen, können Sie den Regler **Glanzlichter** nach links verschieben, um die ausgewaschenen Bereiche des Bildes dunkler zu machen. Sie können den Regler **Glanzlichter** zusammen mit den Reglern **Schatten** und **Mitteltöne** einsetzen, um die Beleuchtung auszugleichen.

- **Schatten**: Hiermit können Sie die Helligkeit in den dunkelsten Bereichen eines Bildes anpassen. Beispiel: Eine helle Lampe hinter einem aufgenommenen Objekt (Hintergrundbeleuchtung) kann bewirken, dass das Objekt im Schatten liegt. Sie können das Foto korrigieren, indem Sie den Regler **Schatten** nach rechts verschieben, um die dunklen Bereiche aufzuhellen und mehr Details sichtbar zu machen. Sie können den Regler **Schatten** zusammen mit den Reglern **Glanzlichter** und **Mitteltöne** einsetzen, um die Beleuchtung auszugleichen.
- **Mitteltöne**: Hiermit können Sie die Helligkeit in den mittleren Tonwertbereichen eines Bildes anpassen. Nach Anpassung der Glanzlichter und Schatten können Sie das Bild mit dem Regler **Mitteltöne** fein abstimmen.




*Die Regler **Glanzlichter** und **Schatten** können bestimmte Bereiche eines Bildes aufhellen oder dunkler machen.*

Histogramm verwenden

Mithilfe der Histogrammfunktion können Sie sich den Tonwertbereich von Bildern anzeigen lassen und so feststellen, ob und wie die Farbe und der Ton des Bildes angepasst werden sollen. Weitere Informationen zum Histogramm finden Sie unter „Histogramme verwenden“ auf Seite 381.

Bilder im Bildanpassungseditor anzeigen

Mit den Hilfsmitteln im Bildanpassungseditor können Sie Bilder auf verschiedene Weise anzeigen, so dass Sie die vorgenommenen Farb- und Tonanpassungen beurteilen können. So können Sie Bilder drehen, in einen neuen Bildbereich schwenken, Bilder vergrößern oder verkleinern sowie auswählen, wie das korrigierte Bild im Vorschaufenster angezeigt werden soll.

Weitere Anpassungsfilter verwenden

Obwohl Sie im Bildanpassungseditor Farbe und Ton korrigieren können, ist gelegentlich ein spezieller Anpassungsfilter erforderlich. Mithilfe der leistungsstarken Anpassungsfilter in Corel PHOTO-PAINT können Sie an Bildern präzise Anpassungen vornehmen. So können Sie beispielsweise Bilder mithilfe eines Histogramms oder einer

Tonkurve anpassen. Weitere Informationen zu Anpassungsfiltern finden Sie unter „Einzelne Farbanpassungseffekte und -hilfsmittel verwenden“ auf Seite 380.

Den Bildanpassungseditor verwenden

1 Klicken Sie auf **Anpassen ▸ Bildanpassungseditor**.

2 Klicken Sie auf **Automatische Anpassung**.

Die Option **Automatische Anpassung** passt die Farbe und den Kontrast automatisch an, indem der Weißpunkt und der Schwarzpunkt für das Bild festgelegt wird.

Wenn Sie die Einstellungen für den Weißpunkt und den Schwarzpunkt präziser steuern möchten, klicken Sie auf das Hilfsmittel **Weißpunkt wählen** und dann auf den hellsten Bereich im Bild. Klicken Sie anschließend auf das Hilfsmittel **Schwarzpunkt wählen** und dann auf den dunkelsten Bereich im Bild.

3 Führen Sie eine oder mehrere der folgenden Aufgaben durch.

Aktion	Vorgehensweise
Farbe im Bild korrigieren	Verschieben Sie den Regler **Temperatur**, um die Farben wärmer oder kälter zu machen, und stimmen Sie dann die Farbkorrektur mit dem Regler **Tönung** noch besser ab.
Farben kräftiger oder weniger kräftig machen	Verschieben Sie den Regler **Sättigung** nach rechts, um die Farbintensität im Bild zu erhöhen, oder nach links, um die Farbintensität zu verringern.
Bilder aufhellen oder dunkler machen	Verschieben Sie den Regler **Helligkeit** nach rechts, um das Bild aufzuhellen, oder nach links, um das Bild dunkler zu machen.
Bildschärfe durch Tonanpassung verbessern	Verschieben Sie den Regler **Kontrast** nach rechts, um die hellen Bereiche heller und die dunklen Bereiche dunkler zu machen.

Aktion	Vorgehensweise
Bestimmte Bereiche aufhellen oder dunkler machen	Verschieben Sie den Regler **Glanzlichter**, um die hellsten Bereiche des Bildes heller oder dunkler zu machen. Verschieben Sie anschließend den Regler **Schatten**, um die dunkelsten Bereiche des Bildes heller oder dunkler zu machen. Verschieben Sie dann noch den Regler **Mitteltöne**, um die mittleren Tonwertbereiche im Bild fein abzustimmen.



Sie können die aktuelle Version Ihres Bildes festhalten, indem Sie auf die Schaltfläche **Schnappschuss erstellen** klicken. Skizzen der Schnappschüsse werden in einem Fenster unterhalb des Bildes angezeigt. Die Schnappschüsse sind sequenziell nummeriert und können durch Klicken auf die Schaltfläche **Schließen** oben rechts in der Titelleiste des jeweiligen Schnappschusses gelöscht werden.

Sie können die zuletzt vorgenommene Korrektur rückgängig machen oder wiederherstellen, indem Sie auf die Schaltfläche **Rückgängig** bzw. **Wiederherstellen** klicken. Um alle Korrekturen rückgängig zu machen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Auf Original zurücksetzen**.

So zeigen Sie Bilder im Bildanpassungseditor an

1 Klicken Sie auf **Anpassen** ▸ **Bildanpassungseditor**.

2 Führen Sie eine der folgenden Aufgaben durch:

Aktion	Vorgehensweise
Bild drehen	Klicken Sie auf die Schaltfläche zum **Linksdrehen** bzw. **Rechtsdrehen**.
In anderen Bildbereich schwenken	Ziehen Sie das Bild mit dem Hilfsmittel **Schwenken**, bis der Bereich angezeigt wird, den Sie betrachten möchten.

Aktion	Vorgehensweise
Ansicht vergrößern und verkleinern	Aktivieren Sie die Schaltfläche **Vergrößern** bzw. **Verkleinern** und klicken Sie in das Vorschaufenster.
Bild in das Vorschaufenster einpassen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Auf Arbeitsfläche zoomen** .
Bild in seiner tatsächlichen Größe anzeigen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **100%** .
Korrigiertes Bild in einem einzelnen Vorschaufenster anzeigen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Gesamtvorschau** .
Korrigiertes Bild in einem Fenster und Originalbild in einem anderen Fenster anzeigen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Vorher/ Nachher-Gesamtvorschau** .
Bild in einem Fenster mit einer Trennlinie zwischen Original und korrigierter Version anzeigen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Vorher/ Nachher-Teilvorschau** . Zeigen Sie mit dem Mauszeiger auf die gestrichelte Trennlinie und ziehen Sie diese dann in einen anderen Bereich des Bildes.

Einzelne Farbanpassungseffekte und -hilfsmittel verwenden

Corel PHOTO-PAINT enthält Filter (Anpassungseffekte) und Hilfsmittel, mit denen Sie die Farbe und den Ton von Bildern anpassen können. Wenn Sie die Farbe und den Ton anpassen, verändern Sie dabei Eigenschaften wie Farbton, Sättigung, Helligkeit, Kontrast oder Intensität. Wenn Sie die Farbe und den Farbton des gesamten Bildes ändern möchten, können Sie einen Anpassungsfilter direkt auf das Bild anwenden oder eine Linse verwenden, die eine separate Objektschicht bildet und bearbeitet werden kann, ohne dass Änderungen am Originalbild vorgenommen werden. Weitere Informationen zu Linsen finden Sie unter „Mit Linsen arbeiten“ auf Seite 409.

Sie können einen Teil eines Bildes anpassen, indem Sie die Größe und Form einer Linse bearbeiten oder einen bearbeitbaren Bereich erstellen, bevor Sie einen Anpassungsfilter zuweisen. Weitere Informationen zu bearbeitbaren Bereichen finden Sie unter „Mit Masken arbeiten“ auf Seite 419.

Bevor Sie mit einzelnen Filtern arbeiten, sollten Sie zunächst den Bildanpassungseditor ausprobieren. Weitere Informationen zum Bildanpassungseditor finden Sie unter „Den Bildanpassungseditor verwenden“ auf Seite 373.

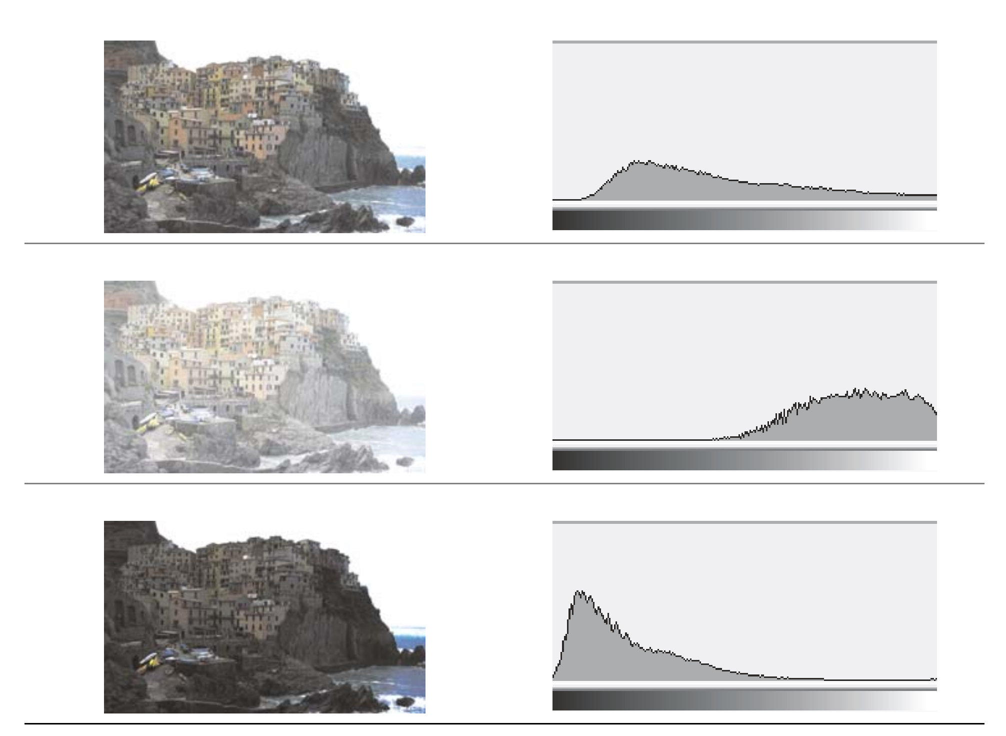
Farb- und Tonfilter auswählen

Einige Filter passen ein Bild automatisch an, während Sie bei anderen Filtern verschiedene Einstellungsmöglichkeiten haben. So passt beispielsweise der Filter **Automatische Anpassung** den Tonwertbereich automatisch über alle Farbkanäle hinweg an, während Sie Ton oder Farbe mit dem Filter **Tonkurve** anhand separater Farbkanäle auswählen und anpassen können. Außerdem stehen Ihnen auch professionelle Filter zur Verfügung, die sehr genau arbeiten und mit denen Sie eine Vielzahl von Problemen korrigieren können. Die richtige Verwendung dieser Filter, zu denen u. a. die Filter **Tonkurve** und **Kontrastverbesserung** zählen, erfordert jedoch ein wenig Übung.

Histogramme verwenden

Mithilfe der Histogrammfunktion können Sie sich den Tonwertbereich von Bildern anzeigen lassen und so feststellen, ob und wie die Farbe und der Ton des Bildes angepasst werden sollen. So können Sie beispielsweise mithilfe eines Histogramms verborgene Details in einem Foto erkennen, das durch Unterbelichtung zu dunkel ist (Aufnahme bei unzureichenden Lichtverhältnissen).

Ein Histogramm ist ein horizontales Balkendiagramm, das die Helligkeitswerte der Bildpixel auf einer Skala von 0 (dunkel) bis 255 (hell) darstellt. Der linke Teil des Histogramms repräsentiert die Schattenteile eines Bildes, der mittlere Teil die Mitteltöne und der rechte Teil die Glanzlichter. Aus der Höhe der Kurvenspitzen geht hervor, wie viele Pixel sich auf jeder Helligkeitsstufe befinden. Wenn sich beispielsweise ein große Anzahl von Pixeln in Schattenbereichen (dem linken Teil des Histogramms) befindet, weist dies auf Details in den dunklen Bereichen des Bildes hin.



Jedes der abgebildeten Fotos weist eine andere Belichtung auf: durchschnittlich belichtet (oben), überbelichtet (Mitte), unterbelichtet (unten). Die Histogramme für die einzelnen Fotos (auf der rechten Seite) zeigen die Verteilung der Pixel von dunkel bis hell. Bei einem durchschnittlich belichteten Foto sind die Pixel gleichmäßiger über den gesamten Tonwertbereich verteilt.

Folgende Filter sind mit einer Histogrammfunktion ausgestattet:

- Kontrastverbesserung
- Histogrammausgleich
- Beispiel/Ziel-Ausgleich
- Tonkurve

Farbe und Ton mit Pinselstricheffekten anpassen

Sie können die Helligkeit, den Kontrast, den Farbton oder die Sättigung einzelner Bildbereiche anpassen, indem Sie entsprechende Pinselstricheffekte anwenden. Wenn Sie beispielsweise ein Objekt in einem Foto heller machen möchten, können Sie den gewünschten Bereich mit dem Hilfsmittel **Helligkeit** aufhellen, ohne den umliegenden Bereich zu verändern.

Hierbei können Sie voreingestellte Pinsel verwenden oder selbst Pinsel erstellen. Weitere Informationen finden Sie unter „Angepasste Pinsel erstellen“ in der Hilfe.

So passen Sie Farbe und Ton im Bild an

1 Klicken Sie auf **Anpassen** und anschließend auf einen Anpassungsfilter.

2 Legen Sie die Einstellungen im Dialogfeld fest.

So passen Sie Farbe und Ton im Bild mit Pinselstricheffekten an

1 Wählen Sie ein Objekt oder das Hintergrundbild aus.

2 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Effekt** .

3 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste in der Hilfsmittelauswahl **Effekt** auf eines der folgenden Hilfsmittel:

- **Helligkeit** : Macht das Bild heller oder dunkler.
- **Kontrast** : Verstärkt oder reduziert den Kontrast.
- **Farbton** : Verschiebt alle Farbtöne entlang dem Farbrad um die Anzahl der Gradschritte, die Sie im Feld **Menge** festlegen.
- **Farbtonersatz** : Behält die Helligkeit und Sättigung der ursprünglichen Farben bei, ersetzt jedoch alle Farbtöne durch die aktuelle Malfarbe.
- **Schwamm** : Verstärkt oder reduziert die Farbsättigung.
- **Ausweichen/Abbrennen** : Hellt das Bild auf, so dass es überbelichtet erscheint, oder dunkelt es ab, so dass es unterbelichtet erscheint.
- **Tönung** : Tönt das Bild mit der aktuellen Malfarbe.

4 Wählen Sie aus der Eigenschaftsleiste im Listenfeld **Pinseltyp** einen voreingestellten Pinsel aus.

Wenn Sie den Pinsel anpassen möchten, legen Sie die gewünschten Einstellungen in der Eigenschaftsleiste fest.

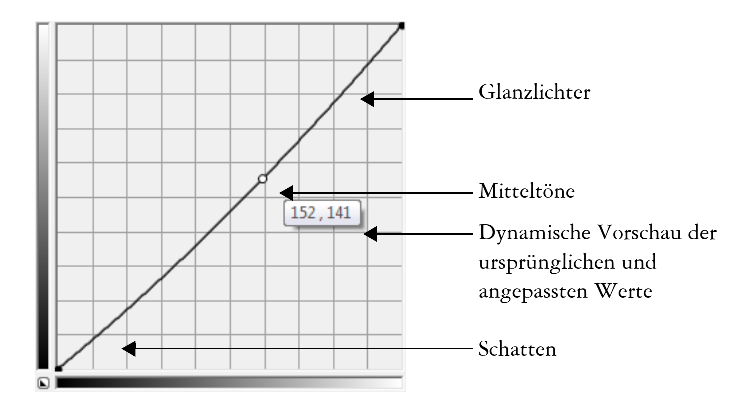
5 Ziehen Sie im Bildfenster.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Effekt eines Pinselstrichs ohne mehrfaches Klicken verstärken	Klicken Sie im Andockfenster **Pinseleinstellungen** in der Leiste **Strichattribute** auf die Schaltfläche '**Kumulativ' ein-/ausblenden** . Diese Option steht nur für einige der **Effekt**-Hilfsmittel zur Verfügung. Falls das Andockfenster **Pinseleinstellungen** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▶ **Andockfenster** ▶ **Pinseleinstellungen**.
Den Effekt gleichzeitig einem Objekt und dem Hintergrund zuweisen	Klicken Sie im Andockfenster **Pinseleinstellungen** auf die Schaltfläche '**Quelle zusammenführen' ein-/ausblenden** in der Leiste **Tupferattribute**. Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn die Option '**Kumulativ' ein-/ausblenden** deaktiviert ist.

Tonkurven-Filter verwenden

Mit dem Filter **Tonkurve** können Sie Farb- und Tonkorrekturen durch Verändern einzelner Farbkanäle oder des Kompositkanals (alle Kanäle zusammen) vornehmen. Die einzelnen Pixelwerte werden auf eine Tonkurve aufgetragen, die in einem Diagramm angezeigt wird und die Balance zwischen Schatten (unten), Mitteltönen (Mitte) und Glanzlichtern (oben) darstellt. Die X-Achse des Diagramms zeigt die Tonwerte des Originalbilds, die Y-Achse die angepassten Tonwerte.



Die Tonkurve zeigt den Ausgleich zwischen Schatten, Mitteltönen und Glanzlichtern eines Bilds. Die ursprünglichen (x) und angepassten (y) Pixelwerte werden nebeneinander angezeigt, wenn Sie die Tonkurve ziehen. Dieses Beispiel zeigt eine kleine Anpassung des Tonwertbereichs, in dem Pixelwerte von 152 durch Pixelwerte von 141 ersetzt werden.

Sie können Problembereiche beheben, indem Sie Knoten in die Tonkurve einbauen und die Kurve ziehen. Wenn Sie bestimmte Bereiche eines Bilds anpassen möchten, können Sie das Hilfsmittel **Pipette** verwenden und die Bereiche im Bildfenster auswählen. Sie können dann die Knoten ziehen, die auf der Tonkurve erscheinen, um den gewünschten Effekt zu erzielen.



Links: Problembereiche werden mit der Pipette ausgewählt. Als Ergebnis werden der Tonkurve Knoten hinzugefügt. Rechts: Das angepasste Foto wird mit seiner Tonkurve angezeigt.

Mit dem Histogramm können Sie den angepassten Tonwertbereich anzeigen und die Ergebnisse beurteilen. Weitere Informationen zu Histogrammen finden Sie unter „Histogramme verwenden“ auf Seite 381.

Um Ihre Einstellungen noch präziser vorzunehmen, können Sie aus dem Listenfeld **Stil** einen Kurvenstil wählen. So können Sie beispielsweise die Kurve neu zeichnen, indem Sie Freihandlinien oder Segmente von geraden Linien verwenden.

Sie können die Farbe und den Farbton eines Bilds durch Übernahme einer Voreinstellung anpassen. Um auf eine Voreinstellung zuzugreifen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Öffnen** neben dem Feld **Voreinstellungen**. Sie können auch Einstellungen für den Farbton als Voreinstellung speichern, um sie auch bei anderen Bildern verwenden zu können.

Außerdem können Sie den Tonwertbereich eines Bilds ausgleichen, indem Sie auf **Autom. Tonbalance** klicken. Um die außenliegenden Pixel (zugeschnittene Pixel) an den beiden Enden des Tonwertbereichs festzulegen, können Sie auf **Einstellungen** klicken und Werte im Dialogfeld **Bereich automatisch anpassen** klicken.

Mit Farbkanälen arbeiten

Sie können die Farbe und den Ton eines Bildes einstellen, indem Sie Änderungen direkt an den Farbkanälen des Bildes vornehmen. Die Anzahl der in einem Bild vorhandenen Farbkanäle richtet sich nach der Anzahl der Komponenten im Farbmodus, der dem Bild zugeordnet ist. Schwarzweiß-, Graustufen-, Duoton- und Palettenbilder haben beispielsweise nur einen Farbkanal. RGB- und Lab-Bilder haben drei Farbkanäle und CMYK-Bilder haben vier Farbkanäle. Weitere Informationen zu diesen Farbmodellen finden Sie unter „Übersicht zu Farbmodellen“ in der Hilfe. Mithilfe zusätzlicher Kanäle können die Schmuckfarben in einem Bild beibehalten werden. Hinweise zu Schmuckfarbenkanälen finden Sie unter „Schmuckfarbenkanäle verwenden“ auf Seite 364.

Farbkanäle anzeigen, mischen und bearbeiten

Zwar repräsentieren Farbkanäle die farbigen Komponenten eines Bildes, doch werden sie im Bildfenster standardmäßig als Graustufenbilder angezeigt. Sie können diese Kanäle jedoch auch in ihren jeweiligen Farbtönen anzeigen, so dass der Rot-Kanal rot gefärbt ist, der Blau-Kanal blau und so weiter.

Sie können Farbkanäle mischen, um die Farben in einem Bild abzugleichen. Wenn ein Bild beispielsweise einen Rotstich aufweist, können Sie den roten Kanal in einem RGB-Bild anpassen, um die Bildqualität zu verbessern.

Sie können Farbkanäle genauso bearbeiten, wie Sie andere Graustufenbilder bearbeiten. Sie können beispielsweise Bereiche markieren, Malfarben und Füllungen zuweisen, Spezialeffekte hinzufügen oder Erweiterungsfilter anwenden sowie Objekte aus dem Bildkanal ausschneiden oder in diesen einfügen.

Bilder mithilfe von Farbkanälen aufteilen und kombinieren

Sie können ein Bild in eine Reihe von 8-Bit-Graustufen-Bilddateien aufteilen, wobei jede Datei einem Farbkanal des Farbmodus entspricht. Durch Aufteilen eines Bildes in unterschiedliche Kanaldateien können Sie jeden Kanal einzeln bearbeiten, ohne dass sich dies auf die anderen Kanäle auswirkt. Sie können Kanalinformationen speichern, bevor Sie das Bild in einen anderen Modus konvertieren, oder für Bearbeitungszwecke einen Kanal aus einem bestimmten Modus mit einem anderen Modus verknüpfen. Wenn Sie beispielsweise ein übersättigtes RGB-Bild haben, können Sie die Sättigung reduzieren, indem Sie das Bild in die Kanäle des HSB-Modus teilen und anschließend den Kanal für die Sättigung (S) reduzieren. Im Anschluss an die Bearbeitung der Bilder können Sie sie wieder zu einem Bild vereinen. Die Bilder werden automatisch unter Zuweisung identischer Farbwerte vereint.

Sie können ein Bild in die folgenden Farbkanäle aufteilen:

Aufteilungsmodus	Erstellte Farbkanäle
RGB	Rot (R), Grün (G) und Blau (B)
CMYK	Zyan (Cyan, C), Magenta (M), Gelb (Yellow, Y) und Schwarz (Black, K)
HSB	Farbton (Hue - H), Sättigung (S), Helligkeit (Brightness - B)
HLS	Farbton (Hue - H), Helligkeit (Lightness - L), Sättigung (S)
YIQ	Helligkeit (Y), zwei Werte für die Farbart und Farbsättigung (I, Q)
Lab	Helligkeit (Luminosity - L), Grün/Magenta (a), Blau/Gelb (b)

So zeigen Sie Farbkanäle an

- Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Kanäle**.



Sie können Farbkanäle in ihren jeweiligen Farben anzeigen. Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Anpassung**. Klicken Sie in der Kategorieliste **Arbeitsbereich** auf **Anzeige** und aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Tönung für Bildschirmfarbenkanäle**.

So mischen Sie Farbkanäle

1 Klicken Sie auf **Anpassen** ▸ **Kanalmischer**.

2 Wählen Sie im Listenfeld **Farbmodell** einen Farbmodus.

3 Wählen Sie im Listenfeld **Ausgabekanal** einen Ausgabekanal.

4 Verschieben Sie die Regler im Bereich **Eingabekanal**.

So bearbeiten Sie einen Farbkanal

1 Klicken Sie im Andockfenster **Kanäle** auf den Kanal, den Sie bearbeiten möchten.

Falls das Andockfenster **Kanäle** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Kanäle**.

2 Bearbeiten Sie das Bild.

So teilen Sie ein Bild unter Verwendung von Farbkanälen

- Klicken Sie nacheinander auf **Bild** ▸ **Kanäle teilen in** und dann auf einen Farbmodus.



Bilder in den Farbmodi CMYK und Lab müssen in ihre ursprünglichen Komponentenkanäle aufgeteilt werden.

So kombinieren Sie Bilder unter Verwendung von Farbkanälen

1 Klicken Sie auf **Bild** ▸ **Kanäle kombinieren**.

2 Wählen Sie im Bereich **Modus** eine Farbmodusoption aus.

3 Wählen Sie im Bereich **Kanal** eine Kanaloption aus und klicken Sie in der Liste **Bilder** auf einen Dateinamen, um den Kanal mit einer Datei zu verknüpfen.

4 Wiederholen Sie Schritt 3, bis alle Kanäle im Bereich **Kanal** mit einem Bild in der Liste **Bilder** verknüpft sind.



Weitere Informationen

Weitere Informationen zum Anpassen der Farbe und des Farbtons bei Bildern finden Sie unter „Farbe und Ton anpassen“ im Abschnitt „Bilder bearbeiten“ in der Hilfe.

Bildabmessungen, Bildauflösung und Seitengröße ändern



Sie können die Abmessungen und die Auflösung von Bildern ändern. Außerdem können Sie die Größe des Papierrandes um das Bild ändern.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Bildabmessungen ändern
- Bildauflösung ändern
- Seitengröße ändern

Bildabmessungen ändern

Sie können die Abmessungen eines Bildes ändern, indem Sie dessen Breite und Höhe vergrößern oder verkleinern. Wenn Sie die Bildabmessungen vergrößern, werden automatisch zusätzliche Pixel zwischen den vorhandenen Pixeln eingefügt. Die Farben der eingefügten Pixel werden aus den Farben der vorhandenen Pixel berechnet (Interpolation). Wenn die Bildabmessungen erheblich vergrößert werden, kann das Bild verzerrt oder grobkörnig wirken.







Sie können die Breite und Höhe von Bildern ändern, ohne die Auflösung zu beeinflussen. Das Bild in der Mitte ist das ursprüngliche Bild. Das erste Bild

hat kleinere Abmessungen und das dritte Bild hat größere Abmessungen. Das vergrößerte Bild wirkt grobkörning.

So ändern Sie die Bildabmessungen

1 Klicken Sie auf **Bild** ▸ **Bild neu aufbauen**.

2 Aktivieren Sie eines oder mehrere der folgenden Kontrollkästchen:
- **Anti-Alias**: Glättet die Bildränder.
- **Seitenverhältnis beibehalten**: Das Seitenverhältnis zwischen Breite und Höhe bleibt unverändert, so dass das Bild nicht verzerrt wird.

3 Geben Sie im Bereich **Bildgröße** wahlweise absolute Werte oder Prozentwerte für Breite und Höhe ein:
- **Breite** und **Höhe**: Legt die Bildmaße fest.
- **Breite %** und **Höhe %**: Ändert die Größe des Bildes anhand eines Prozentwerts der Originalgröße.



Bei Änderung der Bildabmessungen empfiehlt es sich aus Gründen der Bildqualität, ganze Vielfache der ursprünglichen Werte für Breite und Höhe zu verwenden. So ergibt sich beispielsweise bei einer Verkleinerung um 50 Prozent eine höhere Bildqualität als bei einer Verkleinerung um 77 Prozent. Bei einer Verkleinerung um 50 Prozent wird einfach jedes zweite Pixel entfernt; bei einer Verkleinerung um 77 Prozent müssen hingegen Pixel in unregelmäßigen Abständen entfernt werden.

Bildauflösung ändern

Sie können die Bildauflösung ändern, um die Dateigröße zu erhöhen oder zu reduzieren. Die Auflösung wird durch die Anzahl der Punkte pro Zoll (Dots per Inch, DPI) beim Drucken des Bildes angegeben. Welche Auflösung für ein Bild zu wählen ist, richtet sich nach dem jeweiligen Verwendungszweck. Bei Bildern, die ausschließlich für die Anzeige am Computerbildschirm bestimmt sind, genügt eine Auflösung von 96 oder 72 DPI; bei Bildern, die in Webseiten eingebunden werden sollen, sind 72 DPI ausreichend. Für Bilder, die auf gängigen Desktop-Druckern ausgegeben werden, empfiehlt sich eine Auflösung von 150 DPI; bei Bildern für professionelle Publikationen sollte die Auflösung 300 DPI oder mehr betragen.

Auflösung erhöhen

Bei Bildern mit höherer Auflösung sind die Pixel (Bildpunkte) kleiner und dichter als bei Bildern mit niedrigerer Auflösung. Wenn Sie die Bildauflösung erhöhen, wird das Bild heraufskaliert, d.h., es werden zusätzliche Pixel in das Bild eingefügt. Das kann zu einer Abnahme der Bildqualität führen, da die zusätzlichen Pixel durch Interpolation aus den Farben der vorhandenen Pixel berechnet werden. Die vorhandenen Pixeldaten werden also lediglich über eine größere Fläche verteilt. Die Detailwiedergabe und die Qualität der Farbabstufungen lassen sich durch das Heraufskalieren nicht verbessern. Wenn Sie die Bildauflösung erhöhen, wird das Bild auf dem Bildschirm größer dargestellt; die Bildgröße beim Ausdrucken ändert sich standardmäßig nicht.

Auflösung verringern

Beim Herunterskalieren wird die Auflösung eines Bildes reduziert, indem eine bestimmte Anzahl von Pixeln pro Maßeinheit entfernt wird. Dies führt zu besseren Ergebnissen als das Heraufskalieren. In den meisten Fällen empfiehlt es sich, Farb- und Tonkorrekturen vor dem Herunterskalieren vorzunehmen. Die Bildschärfe sollte hingegen erst erhöht werden, nachdem die Auflösung verringert wurde. Weitere Informationen zum Korrigieren von Bildern und zum Erhöhen der Bildschärfe finden Sie unter „Farbe und Ton anpassen“ auf Seite 373 und „Bilder retuschieren“ auf Seite 397.







Sie können Bildauflösung und Bildgröße gleichzeitig ändern. Die Abbildung in der Mitte zeigt das ursprüngliche Bild, die erste Abbildung das herunterskalierte Bild und die dritte Abbildung das heraufskalierte Bild.

So ändern Sie die Bildauflösung

1 Klicken Sie auf **Bild ▸ Bild neu aufbauen.**

2 Aktivieren Sie eines oder mehrere der folgenden Kontrollkästchen:
   - **Identische Werte**: Legt identische Werte für die Felder **Horizontal** und **Vertikal** fest.
   - **Anti-Alias**: Glättet die Bildränder.
   - **Ursprüngliche Größe beibehalten**: Behält die Dateigröße auf der Festplatte bei, wenn Sie die Auflösung des Bildes ändern.

3 Geben Sie im Bereich **Auflösung** Werte in die folgenden Felder ein:
   - **Horizontal**
   - **Vertikal**

Seitengröße ändern

Durch Ändern der Seitengröße können Sie die Abmessungen des druckbaren Bereichs (in dem sich das Bild und das Papier befinden) ändern. Wenn Sie das Papierformat ändern, wird nur die papierfarbige Umrandung vergrößert oder verkleinert; die Abmessungen des Bildes selbst bleiben gleich. Wenn das gewählte Papierformat allerdings kleiner ist als das ursprüngliche Bild, wird das Bild beschnitten.





Sie können die Größe des Papierrandes um das ursprüngliche Bild ändern.

So ändern Sie die Seitengröße

1 Klicken Sie auf **Bild** ▸ **Seitengröße**.

2 Wählen Sie im Listenfeld neben dem Feld **Breite** eine Maßeinheit aus.

3 Geben Sie Werte in die folgenden Felder ein:
   - **Breite**
   - **Höhe**

Wenn Sie das Seitenverhältnis sperren möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche für **Sperren** .



Weitere Informationen

Weitere Informationen zum Ändern der Bildabmessungen, Bildauflösung und Seitengröße finden Sie unter „Bildabmessungen, Bildauflösung und Seitengröße ändern“ im Abschnitt „Bilder bearbeiten“ in der Hilfe.



Bilder retuschieren

In Corel PHOTO-PAINT können Sie Bilder retuschieren, um ihre Qualität zu verbessern oder den Bildinhalt zu ändern.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Rote Augen entfernen
- Staub und Kratzer entfernen
- Bildbereiche klonen
- Bildschärfe erhöhen
- Bildbereiche radieren

Rote Augen entfernen

Sie können den Rote-Augen-Effekt entfernen, der häufig bei Blitzlichtaufnahmen auftritt. Er entsteht, wenn das Blitzlicht von der Netzhaut reflektiert wird.

So entfernen Sie rote Augen

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Rote Augen entfernen**.
2 Geben Sie im Feld **Größe** einen Wert für die Pinselgröße ein, so dass diese der Größe der Augen im Bild entspricht.
3 Klicken Sie auf das Auge, um die roten Pixel zu entfernen.

Staub und Kratzer entfernen

Corel PHOTO-PAINT bietet verschiedene Möglichkeiten, um Bilder mit geringfügigen Staub- und Kratzspuren zu retuschieren. Sie können einen Filter auf das gesamte Bild anwenden. Hat ein Bild mehrere Kratzer in einem bestimmten Bereich,

können Sie eine Maske um die Kratzer herum erstellen und den Filter auf die bearbeitbaren Bereiche anwenden.

Der Filter hebt den Kontrast zwischen Pixeln auf, wenn dieser über einem selbst gewählten Grenzwert liegt. Sie können auch den Radius festlegen und dadurch steuern, auf wie viele Pixel sich die Änderung auswirkt. Welche Einstellungen zu wählen sind, richtet sich nach dem Umfang der fehlerhaften Stelle und deren Umgebung. Bei einem weißen, ein bis zwei Pixel breiten Kratzer vor dunklem Hintergrund wäre beispielsweise ein Radius von zwei oder drei Pixeln zu wählen; für den Kontrast wäre in diesem Fall ein höherer Grenzwert zu wählen als bei einem hellen Hintergrund.

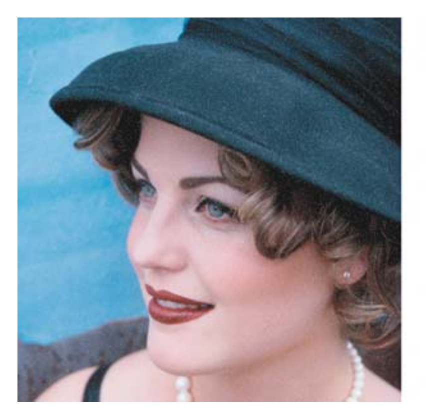
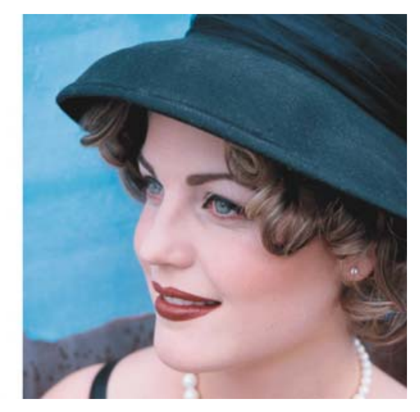
Des Weiteren können Sie kleinere Schönheitsfehler wie Risse, Kratzer oder Falten aus einem Bild entfernen, indem Sie die Füllmuster und Farben ineinander übergehen lassen. Wie bei einem Filter wählen Sie den notwendigen Pixelbereich zum Retuschieren des Bildes, und zwar abhängig vom Umfang der Korrektur und von den umgebenden Bereichen.

Bei größeren Kratzern oder fehlerhaften Stellen sowie bei Bildern mit differenzierten Farben und Strukturen (z.B. Blättern an einem Laubbaum) erreichen Sie bessere Ergebnisse, wenn Sie Bildbereiche klonen. Weitere Informationen zum Klonen finden Sie unter „Bildbereiche klonen“ auf Seite 401.

So entfernen Sie geringfügige Staub- und Kratzspuren im gesamten Bild

1 Klicken Sie auf **Bild** ▸ **Korrektur** ▸ **Staub und Kratzer**.

2 Verschieben Sie die folgenden Regler:
- **Radius**: Legt den Pixelbereich für den Effekt fest. Wählen Sie einen möglichst geringen Radius, damit keine Bilddetails verloren gehen.
- **Grenzwert**: Legt fest, in welchem Umfang das Rauschen reduziert wird. Wählen Sie einen möglichst hohen Grenzwert, damit keine Bilddetails verloren gehen.

*Mit dem Filter **Staub und Kratzer** können Sie geringfügige Staub- und Kratzspuren aus dem Bild entfernen.*

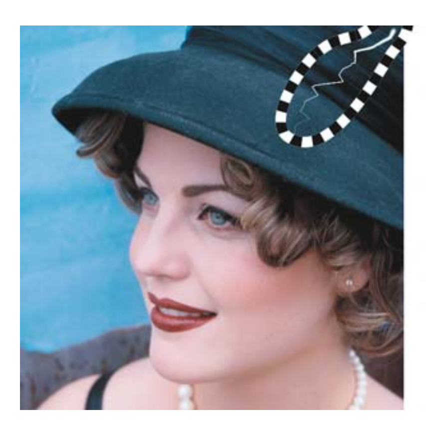
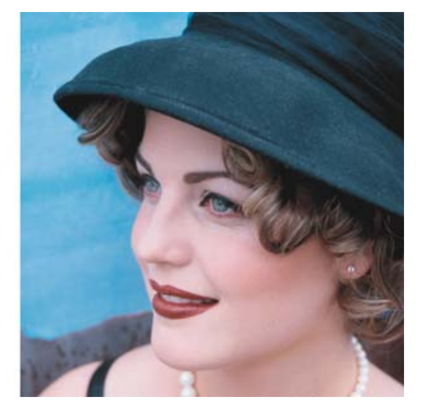
So entfernen Sie Kratzer innerhalb eines Bildbereichs

1 Erstellen Sie dort, wo sich die Kratzer befinden, einen bearbeitbaren Bereich.

2 Klicken Sie auf **Bild** ▸ **Korrektur** ▸ **Staub und Kratzer.**

3 Verschieben Sie die folgenden Regler:

- **Radius**: Legt den Pixelbereich für den Effekt fest. Wählen Sie einen möglichst geringen Radius, damit keine Bilddetails verloren gehen.
- **Grenzwert**: Legt fest, in welchem Umfang das Rauschen reduziert wird. Wählen Sie einen möglichst hohen Grenzwert, damit keine Bilddetails verloren gehen.

*Kratzer in einem bestimmten Bildbereich können Sie entfernen, indem Sie dort eine Maske erstellen und dann den Filter **Staub und Kratzer** anwenden.*

Die Maske wird durch eine gestrichelte Linie oder eine rötliche Überlagerung gekennzeichnet.



Mit dem Hilfsmittel **Pinselmaske** können Sie an der Stelle im Bild, an der sich die Kratzer befinden, einen bearbeitbaren Bereich erstellen. Wählen Sie die Spitzengröße so, dass der Pinsel breiter ist als der Kratzer, den Sie entfernen möchten. Weitere Informationen zum Hilfsmittel **Pinselmaske** finden Sie unter „So definieren Sie bearbeitbare Bereiche mit dem Hilfsmittel Freihandmaske“ auf Seite 422.

Wenn Sie den Rand des bearbeitbaren Bereichs mit einem **So entfernen Sie kleinere Schönheitsfehler aus einem Bild mithilfe von Struktur- und Farbüberblendungen**

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das **Retuschenpinsel**-Hilfsmittel.

2 Wählen Sie in der Auswahl **Spitzenform** eine Spitzenform.

3 Geben Sie im Feld **Größe** die gewünschte Spitzengröße ein.

4 Wählen Sie im Feld **Stärke** einen Eintrag aus, um die Intensität des Effekts festzulegen.

5 Tupfen Sie mit dem Pinsel im Bildfenster, um den Effekt anzuwenden.





*Mit dem Hilfsmittel **Retuschenpinsel** können Sie kleinere Schönheitsfehler aus einem Bild entfernen, indem Sie die Füllmuster und Farben ineinander übergehen lassen.*

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Den Effekt gleichzeitig einem Objekt und dem Hintergrund zuweisen	Klicken Sie auf die Schaltfläche '**Quelle zusammenführen**' **aktivieren oder deaktivieren**.
Pinselgröße ändern	Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt, während Sie im Bildfenster ziehen. Lassen Sie die Taste los, wenn die Pinselspitze die gewünschte Größe aufweist.

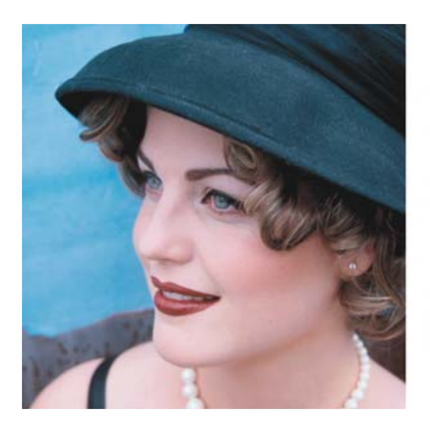
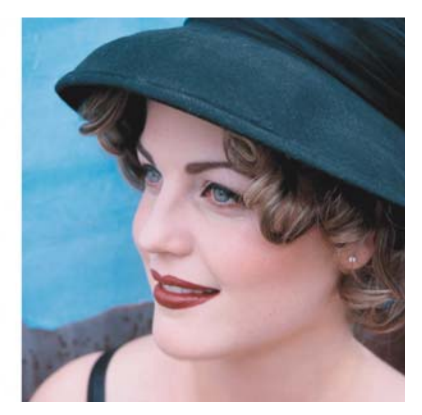


Das Hilfsmittel **Retuschenpinsel** steht für Bilder in den Farbmodi Graustufen, Duoton, Lab, RGB und CMYK zur Verfügung.

Bildbereiche klonen

Sie können die Pixel eines Bildbereichs in einen anderen Bildbereich kopieren und dadurch fehlerhafte oder nicht erwünschte Bildelemente überdecken. So können Sie beispielsweise Risse im Bild retuschieren oder eine bestimmte Person aus einem Gruppenbild entfernen. Sie können geklonte Bildelemente auch mehrfach verwenden, indem Sie sie in einen anderen Bildbereich oder ein anderes Bild kopieren. Wenn Sie ein Objekt klonen, werden die geklonten Bereiche zum aktiven Objekt hinzugefügt. Mit den Pixeln einer Bildvorlage können Sie auch abstrakte Bildkreationen erstellen.

Beim Klonen werden im Bildfenster zwei Pinsel angezeigt: ein Ursprungspunktpinsel und ein Klonpinsel, mit dem die am Ursprungspunkt kopierten Pixel übertragen werden. Anhand eines Fadenkreuzes können Sie den Ursprungspunktpinsel vom Klonpinsel unterscheiden. Mit der Maus können Sie den Ursprungspunktpinsel in Bezug zum Klonpinsel verschieben.

*Die Halskette wurde mit dem Hilfsmittel **Klonen** aus dem Bild entfernt.*

So klonen Sie Bilder und Objekte

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Klonen** .

2 Öffnen Sie in der Eigenschaftsleiste die Auswahl für die Klonmethode und klicken Sie auf **Klonen**.

3 Wählen Sie im Listenfeld **Pinseltyp** einen Pinsel.

4 Klicken Sie auf die Stelle des Bildes, die als Ursprungspunkt für das Klonen gelten soll.

Sie können den Ursprungspunkt zurücksetzen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf den Bereich klicken, den Sie klonen möchten.

5 Ziehen Sie den Klonpinsel im Bildfenster, um die Pixel des Ursprungspunkts zu kopieren.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

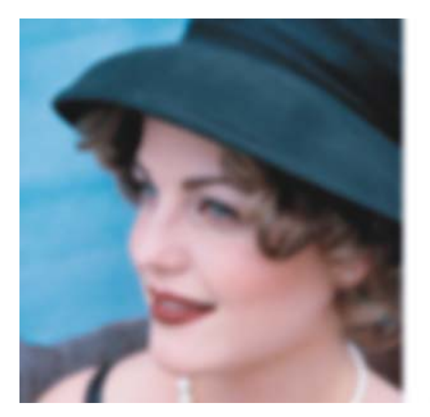
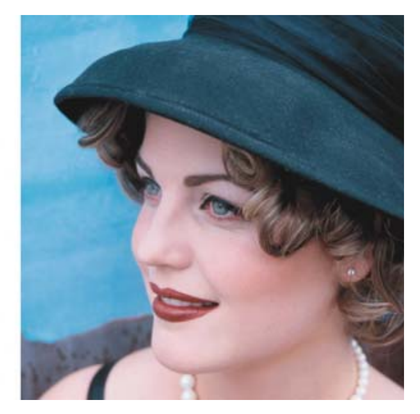
Abstrakte Bildkreationen aus Pixeln des Ursprungspunkts erstellen	Klicken Sie auf **Impressionistisch klonen** oder auf **Pointillistisch klonen** in der Auswahl für die **Klonmethode** , bevor Sie im Bildfenster ziehen.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Mehrere Klone eines Objekts erstellen	Klicken Sie auf die Schaltfläche '**Kumulativ**' **ein-/ausblenden** unter **Strichattribute** im Andockfenster **Pinseleinstellungen**. Diese Option ist nur bei bestimmten Effekt-Hilfsmitteln und beim Hilfsmittel **Klonen** verfügbar. Falls das Andockfenster **Pinseleinstellungen** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▶ **Andockfenster** ▶ **Pinseleinstellungen**.
Ein Objekt zusammen mit dem Hintergrund klonen	Klicken Sie auf die Schaltfläche '**Quelle zusammenführen**' **ein-/ausblenden** unter **Tupferattribute** im Andockfenster **Pinseleinstellungen**. Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn die Option '**Kumulativ**' **ein-/ausblenden** deaktiviert ist.

Bildschärfe erhöhen

Sie können die Bildschärfe erhöhen, um den Kontrast zu verstärken, Bildränder hervorzuheben oder die Schatten im Bild zu reduzieren. Zum Erhöhen der Bildschärfe von Bildern oder bearbeitbaren Bereichen stehen Ihnen Filter und Pinselstriche zur Verfügung. Filter können auch mithilfe einer Linse zugewiesen werden. Weitere Informationen zu Linsen finden Sie unter „Mit Linsen arbeiten“ auf Seite 409. Die Bildschärfe zu erhöhen empfiehlt sich vor allem dann, wenn Farbe und Ton angepasst wurden, das Bild neu aufgebaut oder die Bildgröße geändert wurde.

Sie können mehr Bilddetails sichtbar machen, indem Sie die Bildschärfe erhöhen.

So erhöhen Sie die Bildschärfe durch Zuweisen von Filtern

1 Klicken Sie auf **Bild** ▸ **Korrektur** ▸ **Schärfe abstimmen.**

2 Stellen Sie mit dem Schieberegler **Prozent** ein, um welchen Prozentwert die Bildschärfe erhöht werden soll, wenn Sie auf eine Skizzen-Schaltfläche klicken.

3 Klicken Sie auf eine der folgenden Skizzen-Schaltflächen:

- **Unscharfmaske**: Hebt Randdetails hervor und fokussiert unscharfe Bildbereiche, ohne dass Bereiche mit niedriger Frequenz entfernt werden.
- **Adaptive Unscharfmaske**: Hebt Randdetails hervor, indem die Werte benachbarter Pixel ausgewertet werden. Dieser Effekt erhält die meisten Bilddetails, bei Bildern mit hoher Auflösung wird seine Wirkung jedoch besonders deutlich.
- **Schärfe**: Hebt Ränder im Bild hervor, indem unscharfe Bereiche fokussiert und der Kontrast zwischen benachbarten Pixeln erhöht wird. Mit dem Schieberegler **Hintergrund** können Sie den Grenzwert für den Effekt einstellen. Je niedriger der eingestellte Wert, desto mehr Pixel werden in den Schärfe-Effekt einbezogen.
- **Richtungsschärfe**: Verbessert die Darstellung der Ränder im Bild, ohne eine körnige Wirkung zu erzeugen.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Schatten entfernen	Klicken Sie auf **Effekte** ▸ **Schärfe** ▸ **Hochbandfilter.** Der Hochbandfilter entfernt Bilddetails und Farbtonabstufungen. Dadurch treten helle Bildbereiche deutlicher hervor und das Bild wirkt insgesamt farbenfroher. Allerdings kann es zu Veränderungen der Farben und Töne im Bild kommen.



Mit dem Filter **Unscharf**maske erreichen Sie bei den meisten Fotos die besten Ergebnisse.

Die meisten Schärfefilter unterstützen alle Farbmodi mit Ausnahme von 48-Bit-RGB, 16-Bit-Graustufen, Palettenfarben und Schwarzweiß. Der Filter **Schärfe** unterstützt alle Farbmodi außer Palettenfarben und Schwarzweiß.



Über **Effekte** ▸ **Schärfe** können Sie den gewünschten Schärfefilter direkt aufrufen.

Mit dieser Methode können Sie auch die Schärfe von bearbeitbaren Bereichen in einem Bild erhöhen.

So schärfen Sie ausgewählte Bereiche durch Zuweisen von Pinselstrichen

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Effekt** .

2 Öffnen Sie in der Eigenschaftsleiste die Auswahl für das Hilfsmittel **Effekt** und klicken Sie dann auf das **Schärfe**-Hilfsmittel .

3 Wählen Sie im Listenfeld **Pinseltyp** einen Pinsel.

4 Wählen Sie in der Auswahl **Spitzenform** eine Spitzenform.

5 Geben Sie im Feld **Größe** die gewünschte Spitzengröße ein.

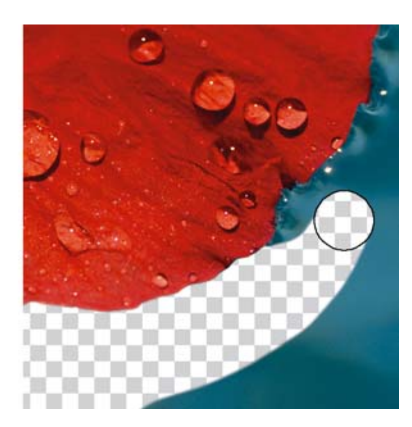
6 Ziehen Sie über einen Bildbereich.

Bildbereiche radieren

Sie können Bildbereiche und Objekte durch Radieren bearbeiten. Indem Sie beispielsweise Teile eines Objekts radieren, können Sie dessen Form ändern oder darunter liegende Ebenen sichtbar machen. Sie können auch Bildbereiche radieren und dadurch die Hintergrundfarbe sichtbar machen; außerdem können Sie die zuletzt ausgeführte Aktion durch Radieren teilweise rückgängig machen.

Die Einstellungen der Hilfsmittel zum Radieren entsprechen weitgehend denen der Pinsel-Hilfsmittel. Indem Sie Größe, Form und Transparenz anpassen, können Sie vielfältige Effekte erzielen. Sie können beispielsweise dem gesamten Bild eine Bitmap-Füllung zuweisen, den Transparenzwert des Hilfsmittels zum Radieren erhöhen und Überlagerungseffekte erzielen, indem Sie Teile einer Füllung (zuletzt ausgeführte Aktion) radieren. Außerdem können Sie Bildbereiche anhand der Farbe radieren. Dabei wird die radierte Vordergrundfarbe durch die Hintergrundfarbe ersetzt.





*Der Hintergrund wurde mit dem Hilfsmittel **Radierer** entfernt.*

So radieren Sie Teile von Objekten

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Radierer** .

3 Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste die gewünschten Einstellungen.

4 Ziehen Sie über die Bereiche, die Sie radieren möchten.

So machen Sie durch Radieren von Bildbereichen die Hintergrundfarbe sichtbar

1 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Radierer**.

2 Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste die gewünschten Einstellungen.

3 Ziehen Sie über den Bildbereich, den Sie radieren möchten.

So radieren Sie die zuletzt im Bild ausgeführte Aktion

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Pinselstrich widerrufen**.

2 Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste die gewünschten Einstellungen.

3 Ziehen Sie über die Bereiche, die Sie radieren möchten.



Wenn Sie die zuletzt ausgeführte Aktion gänzlich rückgängig machen möchten, klicken Sie in der Standardsymbolleiste auf die Schaltfläche **Rückgängig**. Weitere Informationen zum Rückgängigmachen von Aktionen finden Sie unter „Rückgängig machen, wiederherstellen, wiederholen und abschwächen" in der Hilfe.

So ersetzen Sie die Vordergrundfarbe durch die Hintergrundfarbe

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Farbersetzungspinsel**.

2 Wählen Sie in der Auswahl **Spitzenform** in der Eigenschaftsleiste die gewünschte Spitzenform aus.

3 Geben Sie in das Feld **Toleranz** einen Wert ein, um die Farbtoleranz anhand der Farbähnlichkeit festzulegen.

4 Doppelklicken Sie im Farbauswahlbereich der Hilfsmittelpalette auf das Farbfeld **Vordergrundfarbe** und wählen Sie eine Farbe aus.

5 Ziehen Sie im Bildfenster.



Weitere Informationen

Weitere Informationen zum Retuschieren von Bildern finden Sie unter „Retuschieren" im Abschnitt „Bilder bearbeiten" in der Hilfe.



Mit Linsen arbeiten

Linsen sind Objekte, mit denen Sie Spezialeffekte, Korrekturen oder Anpassungen an einer separaten Objektebene zunächst simulieren können, bevor sie auf das Bild angewendet werden. In einigen Anwendungen werden Linsen auch als Einstellungsebenen bezeichnet.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Linsen erstellen
- Linsen bearbeiten
- Linsen mit dem Bildhintergrund kombinieren

Linsen erstellen

Mit Linsen können Sie sich eine Vorschau der Anpassungen und Spezialeffekte anzeigen lassen, die Sie auf ein Bild anwenden möchten. Wenn Sie eine Linse erstellen, werden die vorgenommenen Änderungen nicht direkt auf die Bildpixel angewendet, sondern sie werden nur durch eine Linse auf dem Bildschirm angezeigt. Die Linse wird als separates Objekt auf einer Ebene über dem Bildhintergrund erstellt, so dass Sie die Linse und das Hintergrundbild separat bearbeiten können.

Sie können eine Linse erstellen, die das gesamte Bild bedeckt, oder Sie können eine Linse aus dem bearbeitbaren Bereich einer Maske erstellen.

In Corel PHOTO-PAINT können Sie folgenden Linsen erstellen:

Linsentyp	Beschreibung
Rauschen hinzufügen	Erzeugt einen körnigen Effekt, der eintönigen oder stark überblendeten Bildern mehr Struktur verleiht. Sie können Typ und Stärke des Rauschens angeben, das dem Bild hinzugefügt wird.

Linsentyp	Beschreibung
Schwarzweiß	Ermöglicht das Erzeugen eines Schwarzweißbildes aus einem Farbfoto durch Einstellen des Tonwertbereichs der Farbkanäle
Helligkeit/Kontrast/Intensität	Ermöglicht die Veränderung von Helligkeit, Kontrast und Intensität eines Bildes durch Verschieben der Pixelwerte aufwärts oder abwärts im Tonwertbereich
Kanalmischer	Ermöglicht die Einstellung spezifischer Farbkanäle in einem Bild, um einzigartige fotografische Effekte zu erzielen
Farbbalance	Ermöglicht die Einstellung der Farbbalance eines Bildes, indem Sie die Farben zwischen Komplementärfarben der primären RGB- und sekundären CMY-Farbwerte verschieben.
Kontrastverbesserung	Mit diesem Effekt können Sie den Ton, die Farbe und den Kontrast eines Bildes einstellen, ohne dabei Schatten- und Glanzlichtdetails zu verlieren.
Sättigung reduzieren	Mit diesem Effekt können Sie ein Graustufenbild herstellen, ohne den Farbmodus zu verändern. Dieser Filter verringert die Sättigung der einzelnen Farben automatisch auf null, entfernt die Farbtonkomponente und wandelt die einzelnen Farben in die entsprechenden Grautöne um.
Gamma	Hiermit können Sie in einem Bild mit geringem Kontrast Details herausarbeiten, ohne die Schatten oder Glanzlichter stark zu verändern. Die Tonwertkorrektur eines Bildes basiert auf der Wahrnehmung des Tonwerts relativ zu den umgebenden Tonwerten.

Linsentyp	Beschreibung
Verlaufskurve	Ermöglicht das Zuweisen von Farben zu eine Schwarzweißbild oder die Veränderung der Farben in einem Farbbild
Farbton/Sättigung/Helligkeit	Hiermit können Sie die Werte für Farbton, Sättigung und Helligkeit eines Bildes oder Kanals ändern. Der Farbton repräsentiert die Farbe, die Sättigung repräsentiert die Farbtiefe und die Helligkeit repräsentiert den allgemeinen Weißanteil in einem Bild.
Invertieren	Ermöglicht das Umkehren der Farben, um den Eindruck eines Fotonegativs zu erzielen.
Verstreuung	Streut die Farben in einem Bild und erzielt somit bei minimaler Verzerrung einen weichen, unscharfen Effekt. Diese Linse eignet sich besonders zum Entfernen unregelmäßiger Ränder, die in Liniengrafiken oder Bildern mit hohem Kontrast auftreten können.
Fotofilter	Ermöglicht die Zuweisung von Farb- und Toneffekten zu einem Bild. Sie können die Intensität des Farbtons bestimmen und wählen, ob die Luminositätseinstellung im Bild erhalten oder entfernt wird.
Mosaik	Teilt ein Bild in quadratische, rechteckige oder runde Zellen auf.
Abstufen	Verringert die Anzahl der Farbtonwerte im Bild, so dass dieses anschließend weniger Farbabstufungen und größere Bereiche mit einheitlichen Farben enthält.
Psychedelisch	Ändert die Farben in Ihrem Bild in leuchtende, poppige Farben wie Orange, Pink, Cyan und Giftgrün.

Linsentyp	Beschreibung
Rauschen entfernen	Ermöglicht das Entfernen von zufälligen Pixeln an der Oberfläche eines Bildes, die dem Bildrauschen auf einem Fernseher ähneln, indem der Farbwert von Pixeln entsprechend dem Minimum von Farbwerten der benachbarten Pixel eingestellt wird
Farben ersetzen	Mit diesem Effekt ersetzten Sie eine Bild-Farbe durch eine andere Farbe. Es wird eine Farbmaske erstellt, um die zu ersetzende Farbe zu definieren. Je nach eingestelltem Bereich können Sie eine einzelne Farbe ersetzen oder ein ganzes Bild von einem Farbbereich in einen anderen verschieben. Für die neue Farbe können Sie Farbton, Sättigung und Helligkeit festlegen.
Beispiel/Ziel-Ausgleich	Hiermit können Sie den Tonwertbereich eines Bildes verschieben, indem Sie Stichproben spezifischer Bildbereiche entnehmen. Sie können Stichproben aus Schatten-, Mittelton- und Glanzlichtbereichen entnehmen und Ziel-Tonwerte durch Auswählen von Farben aus einem Farbmodell festlegen. Darüber hinaus können Sie den Tonwertbereich für einen spezifischen Farbkanal verschieben. Der Tonwertbereich wird als Histogramm angezeigt.
Punkt	Mit diesen Effekten können ein Bild durch Zerstreuung von Pixeln verzerren. Sie können die Richtung der Verstreuung steuern.

Linsentyp	Beschreibung
Farbausgleich	Hiermit können Sie eine Farbe ändern, indem Sie die Prozentwerte der anteiligen Skalenfarben (CMYK-Werte) in einem Farbspektrum (Rot-, Gelb-, Grün-, Cyan-, Blau- und Magentatöne) ändern. Darüber hinaus können Sie Graustufen-Komponente eines Bildes Skalenfarbe hinzufügen. Durch Farbausgleich kann der Prozentsatz der Bildpixel in Cyan, Magenta, Gelb und Schwarz, aus denen die Primärfarben im Farbspektrum bestehen, erhöht oder verringert werden.
Schärfe	Hebt Ränder im Bild hervor, indem unscharfe Bereiche fokussiert und der Kontrast zwischen benachbarten Pixeln erhöht wird.
Geglättet	Gleicht Unterschiede zwischen benachbarten Pixeln aus, um das Bild ohne Detailverlust zu glätten. Dieser Effekt ist besonders nützlich, um die Rasterung zu entfernen, die entsteht, wenn Sie ein Palettenbild in das RGB-Farbmodell umwandeln. Der Effekt Glätten erzeugt ein deutlicheres Ergebnis als der Effekt Weichzeichnen.
Weichzeichnen	Bewirkt eine Glättung und Abschwächung harter Ränder im Bild, ohne dass wichtige Bilddetails verloren gehen. Der Unterschied zwischen dem Effekt Glätten und dem Effekt Weichzeichnen ist relativ gering, wird jedoch häufig deutlich, wenn Bilder mit hoher Auflösung betrachtet werden.
Solarisation	Verändert die Farben in einem Bild durch Umkehren der Bildtöne.

Linsentyp	Beschreibung
Grenzwert	Ermöglicht das Angeben eines Helligkeitswerts als Grenzwert. Pixel mit Helligkeitswerten über oder unter dem Grenzwert werden je nach gewählter Option in Weiß oder Schwarz angezeigt.
Tonkurve	Hiermit können Sie Farb- und Tonkorrekturen durch Verändern einzelner Farbkanäle oder des Kompositkanals (alle Kanäle zusammen) vornehmen.

Beim Erstellen einer Linse müssen Sie den Linsentyp je nach der gewünschten Änderung wählen. Welche Linsentypen verfügbar sind, hängt vom Farbmodus des jeweiligen Bildes ab. Bei Graustufenbildern können Sie beispielsweise keine Farblinse verwenden, da keine Farben vorhanden sind, die geändert werden können. Wenn Sie die Farbe oder den Ton eines Bildes korrigieren oder anpassen möchten, sollten Sie einen Linsentyp wählen, der den Anpassungs- und Änderungsfiltern entspricht. Wenn Sie einen Spezialeffekt zuweisen möchten, um die Bildqualität zu verbessern oder einem Bild einen dramatischen Effekt zu verleihen, wählen Sie einen Spezialeffektfilter. Weitere Informationen zu Spezialeffekten finden Sie unter „Spezialeffekte anwenden“ auf Seite 433.





Bei dem Bild des Mannes handelt es sich um ein Bildobjekt, das aus einem dunkleren Bild ausgeschnitten wurde. Das Bildobjekt wurde mithilfe einer Linse aufgehellt, ohne dabei das Bildobjekt oder den Hintergrund dauerhaft zu ändern.

So erstellen Sie eine Linse

1 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Erstellen** ▸ **Neue Linse**.

2 Wählen Sie in der Liste der Linsentypen eine **Linse** aus.

3 Geben Sie im Feld **Linsenname** einen Namen ein.

4 Klicken Sie auf **OK**.

Wenn ein Dialogfeld angezeigt wird, legen Sie darin die Linseneigenschaften fest.

So erstellen Sie eine Linse aus einem bearbeitbaren Bereich

1 Legen Sie einen bearbeitbaren Bereich fest.

2 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Erstellen** ▸ **Neue Linse**.

3 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Linse aus Maske erstellen**.

4 Wählen Sie in der Liste der Linsentypen eine **Linse** aus.

5 Geben Sie im Feld **Linsenname** einen Namen ein.

6 Klicken Sie auf **OK**.

7 Legen Sie im Dialogfeld die Linseneigenschaften fest.

Linsen bearbeiten

Nach dem Erstellen einer Linse können Sie diese bearbeiten. Sie können beispielsweise Bereiche der Linse hinzufügen oder daraus entfernen.

Linsen können genau wie andere Objekte ausgewählt und verändert werden. Weitere Informationen zum Auswählen und Ändern von Objekten finden Sie unter „Mit Objekten arbeiten“ auf Seite 457 und „Objekte ändern“ auf Seite 465. Sie können auch die Form einer Linse mit einem Spezialeffektfilter ändern. Weitere Informationen zu Spezialeffekten finden Sie unter „Spezialeffekte anwenden“ auf Seite 433.

So fügen Sie einem Bereich eine Linse hinzu

1 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Objektauswahl**.

2 Wählen Sie eine Linse aus.

3 Klicken Sie auf eine der folgenden Optionen:

- Hilfsmittel **Malfarbe**
- **Rechteck**

- **Ellipse**
- Hilfsmittel **Polygon**
- Hilfsmittel **Linie**

4 Legen Sie die Attribute für das Hilfsmittel in der Eigenschaftsleiste fest.

Sorgen Sie dafür, dass in der Eigenschaftsleiste die Schaltfläche **Neues Objekt** deaktiviert ist.

5 Ziehen Sie den Cursor über die Bereiche, die Sie der Linse hinzufügen möchten.



Wenn Sie einer Linse Bereiche hinzufügen, wirkt sich der Graustufenwert der Vordergrund- bzw. Füllfarbe auf die Deckkraft der Linse aus. Weiß fügt der Linse Bereiche hinzu und Schwarz macht Linsenbereiche transparent. Weitere Informationen finden Sie unter „Mit Objekttransparenz arbeiten“ in der Hilfe.

So entfernen Sie einen Bereich aus einer Linse

1 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Objektauswahl** .

2 Wählen Sie eine Linse aus.

3 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Radierer** .

4 Legen Sie die Attribute des Hilfsmittels **Radierer** in der Eigenschaftsleiste fest.

5 Ziehen Sie den Cursor über die Bereiche, die Sie aus der Linse entfernen möchten.

So ändern Sie die Form einer Linse mit einem Spezialeffektfilter

1 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Objektauswahl** .

2 Wählen Sie eine Linse aus.

3 Klicken Sie auf **Effekte** und klicken Sie auf einen Spezialeffekt.

4 Legen Sie die Einstellungen des Spezialfilters fest.

Linsen mit dem Bildhintergrund kombinieren

Wenn die Anpassungs- und Spezialeffekte einer Linse auf die Pixel des Bildes direkt angewendet werden sollen, können Sie die Linse mit dem Bildhintergrund kombinieren. Durch Kombinieren einer Linse mit dem Bildhintergrund wird die Dateigröße reduziert und das Bild kann in einem programmfremden Dateiformat

gespeichert werden. Nach dem Kombinieren einer Linse mit dem Bildhintergrund kann die Linse nicht mehr ausgewählt oder geändert werden.

So kombinieren Sie eine Linse mit dem Bildhintergrund

1 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Objektauswahl** .

2 Wählen Sie eine Linse aus.

3 Wählen Sie im Andockfenster **Objekte** im Listenfeld für den **Zusammenführungsmodus** einen Zusammenführungsmodus aus.

Falls das Andockfenster **Objekte** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Objekte**.

4 Klicken Sie nacheinander auf **Objekt** ▸ **Kombinieren** und wählen Sie eine der folgenden Optionen:

- **Kombinieren: Objekte mit Hintergrund**: Die ausgewählten Linsen werden mit dem Bildhintergrund kombiniert.
- **Kombinieren: Alle Objekte mit Hintergrund**: Die ausgewählten Linsen und alle anderen Objekte werden mit dem Bildhintergrund kombiniert.



Weitere Informationen

Weitere Informationen zum Arbeiten mit Linsen finden Sie unter „Mit Linsen arbeiten“ im Abschnitt „Bitmaps bearbeiten“ in der Hilfe.



Mit Masken arbeiten

In Corel PHOTO-PAINT können Sie mithilfe von Masken bestimmte Bereiche in einem Bild für die Bearbeitung isolieren und gleichzeitig die anderen Bereiche vor Änderungen schützen. Durch eine Kombination von bearbeitbaren Bereichen und geschützten Bereichen ermöglichen Masken präzise Änderungen an Bildern. In einigen Anwendungen werden bearbeitbare Bereiche auch als Auswahlen bezeichnet.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Geschützte und bearbeitbare Bereiche unterscheiden
- Bearbeitbare Bereiche definieren
- Bearbeitbare Bereiche über Farbinformationen definieren
- Masken invertieren und entfernen
- Bildbereiche ausschneiden

Weitere Informationen zu Zuschneidemasken finden Sie unter „Objekttransparenz mit Zuschneidemasken verändern“ in der Hilfe.

Geschützte und bearbeitbare Bereiche unterscheiden

Mithilfe von Masken können Sie erweiterte Bildbearbeitungsaufgaben durchführen. Masken können mit einer Schablone verglichen werden, die über ein Bild gelegt wird: Den Bildelementen in den geschützten Bereichen können keine Farben und Effekte zugewiesen werden, in den bearbeitbaren Bereichen ist dies möglich. Wenn Sie einen bearbeitbaren Bereich für ein Bild definieren, legen Sie gleichzeitig eine Maske, d.h. einen geschützten Bereich, für das Bild fest.

Maskenüberlagerung

Maskenüberlagerungen werden nur über geschützten Bereichen angezeigt, damit leichter zwischen geschützten und bearbeitbaren Bereichen unterschieden werden kann. Die Maskenüberlagerung sieht wie eine rote transparente Folie aus, die über den geschützten Bereich gelegt wird. Wenn Sie die Transparenz einer Maske in bestimmten

Bereichen anpassen, wird auch die Farbintensität der Maske in diesen Bereichen entsprechend geändert.

Die Maskenüberlagerung kann auch ausgeblendet werden.

Masken-Markierungsrahmen

Der Rand, der einen bearbeitbaren Bereich vom geschützten Bereich trennt, ist an einer gestrichelten Umrisslinie erkennbar, die als Masken-Markierungsrahmen bezeichnet wird. Der Masken-Markierungsrahmen kann nur dann angezeigt werden, wenn die Maskenüberlagerung ausgeblendet ist. Sie können die Farbe des Masken-Markierungsrahmens ändern, so dass er sich deutlich von den Farben des Bildes abhebt.

So blenden Sie die Maskenüberlagerung ein bzw. aus

- Klicken Sie auf **Maske** ▸ **Maskenüberlagerung**.

  Ein Häkchen neben dem Menübefehl zeigt an, dass die Maskenüberlagerung aktiviert ist.

So blenden Sie den Masken-Markierungsrahmen ein bzw. aus

- Klicken Sie auf **Maske** ▸ **Markierungsrahmen sichtbar**.

  Ein Häkchen neben dem Befehl zeigt an, dass der Markierungsrahmen aktiviert ist.



Der Masken-Markierungsrahmen ist nicht sichtbar, wenn Sie eine Maskenüberlagerung verwenden oder wenn Sie die Transparenz einer Maske festlegen.

Bearbeitbare Bereiche definieren

Es stehen mehrere Verfahren zur Verfügung, mit denen Sie einen bearbeitbaren Bereich in einem Bild definieren können, ohne dabei Farbinformationen aus dem Bild zu verwenden.

Mithilfe von Text, Objekten oder Zwischenablageninhalt definierte bearbeitbare Bereiche

Sie können einen bearbeitbaren Bereich mithilfe von Objekten definieren. Wenn Sie einen bearbeitbaren Bereich erstellen, der die Form eines Objekts bzw. mehrerer

Objekte hat, müssen Sie die Objekte vom bearbeitbaren Bereich weg schieben, bevor Sie ihn bearbeiten.

Sie können einen bearbeitbaren Bereich mithilfe von Text definieren. Der bei der Texteingabe erstellte bearbeitbare Bereich weist die von Ihnen festgelegten Schriftart- und Stileigenschaften auf. Sie können einen bearbeitbaren Bereich auch aus bereits vorhandenem Text erstellen.

Sie können einen bearbeitbaren Bereich definieren, indem Sie den Inhalt aus der Zwischenablage als bearbeitbaren Bereich in das Bildfenster einfügen. Der auf diese Weise erstellte Bereich kann bearbeitet und verschoben werden, ohne die darunter liegenden Bildpixel zu ändern.

Mit dem Hilfsmittel „Freihandmaske" definierte bearbeitbare Bereiche

Sie können einen bearbeitbaren Bereich definieren, indem Sie den Bildbereich mit einem Umriss versehen (vergleichbar der Arbeit mit Papier und Bleistift) oder indem Sie auf unterschiedliche Punkte im Bild klicken, um Ankerpunkte für gerade Liniensegmente festzulegen.

Randförmige bearbeitbare Bereiche

Sie können einen randförmigen bearbeitbaren Bereich von den Rändern eines vorhandenen bearbeitbaren Bereichs aus definieren, um Teile eines Bildes mit einer Farbe, einem Füllmuster oder einem Spezialeffekt zu umrahmen. Auf beiden Seiten eines vorhandenen Masken-Markierungsrahmens wird ein neuer Masken-Markierungsrahmen hinzugefügt, um einen randförmigen bearbeitbaren Bereich zu definieren.

Bearbeitbare Bereiche, die aus dem gesamten Bild bestehen

Sie können auch das gesamte Bild als bearbeitbaren Bereich definieren. Dies ist vor allem dann sinnvoll, wenn Sie einen Spezialeffekt, für den eine Maske erforderlich ist, auf das gesamte Bild anwenden möchten. Weitere Informationen zu Spezialeffekten finden Sie unter „Spezialeffekte anwenden" auf Seite 433.

So definieren Sie bearbeitbare Bereiche mithilfe von Text, Objekten oder Zwischenablageninhalt

Aktion	Vorgehensweise
Bereich mithilfe von Text definieren	Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Text** und legen Sie in der Eigenschaftsleiste die gewünschten Textattribute fest. Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Erstellt Maske aus Text** , geben Sie den Text ein und klicken Sie auf eine beliebige Stelle in der Hilfsmittelpalette, um die Änderungen zu übernehmen.
Bereich mithilfe von Objekten definieren	Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus und klicken Sie auf **Maske** ▸ **Erstellen** ▸ **Maske aus Objekt(en)**.
Bereich mithilfe des Zwischenablageninhalts definieren	Klicken Sie auf **Bearbeiten** ▸ **Einfügen** ▸ **Als neue Auswahl einfügen**.

So definieren Sie bearbeitbare Bereiche mit dem Hilfsmittel Freihandmaske

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Freihandmaske** .

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche für den **Standardmodus** .

3 Klicken Sie im Bildfenster jeweils auf die Stellen, an denen die Liniensegmente beginnen und enden sollen.

4 Doppelklicken Sie, um den Umriss abzuschließen.



Sie können einen bearbeitbaren Bereich auch definieren, indem Sie das Hilfsmittel **Freihandmaske** im Bildfenster ziehen und anschließend doppelklicken, um den Umriss fertig zu stellen.




*Mit dem Hilfsmittel **Freihandmaske** definierter bearbeitbarer Bereich*

So definieren Sie einen randförmigen bearbeitbaren Bereich

1. Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf ein Masken-Hilfsmittel.
2. Legen Sie einen bearbeitbaren Bereich fest.
3. Klicken Sie auf **Maske** ▸ **Maskenumriss** ▸ **Rand**.
4. Geben Sie in das Feld **Breite** einen Wert ein.
5. Wählen Sie im Listenfeld **Ränder** einen Randtyp aus.

So definieren Sie das gesamte Bild als bearbeitbaren Bereich

- Klicken Sie auf **Maske** ▸ **Alles auswählen**.



Bei aktivierter Maskenüberlagerung wird der Masken-Markierungsrahmen nicht angezeigt.

Bearbeitbare Bereiche unter Verwendung von Farbinformationen definieren

Sie können die bearbeitbaren und geschützten Bereiche einer Maske anhand der Farbinformationen des jeweiligen Bildes definieren. Wenn Sie Farbinformationen verwenden, müssen Sie Fokusfarben und einen Farbtoleranzwert festlegen. Eine Fokusfarbe ist die Basisfarbe, mit der Sie entweder geschützte oder bearbeitbare Bereiche definieren. Der Farbtoleranzwert legt die maximale prozentuale Abweichung

von der Fokusfarbe fest, die in der Maske zulässig ist. Bei höheren Toleranzwerten werden den geschützten oder bearbeitbaren Bereichen mehr Farben hinzugefügt. Die Farbtoleranz basiert auf der Ähnlichkeit der Farben.

Bearbeitbare Bereiche mit Standardfarben

Beim Definieren eines bearbeitbaren Bereichs können Sie wählen, ob der bearbeitbare Bereich eine Standardfarbe aufweisen oder von Standardfarben umgeben sein soll. Wenn der Bereich von Standardfarben umgeben ist, können Sie einen groben Umriss erstellen, der anschließend reduziert und an den zu bearbeitenden Bereich angepasst wird. Sie können einen bearbeitbaren Bereich aber auch anhand der Grenze zwischen den Standardfarben definieren.

Bearbeitbare Bereiche über ein ganzes Bild hinweg

Sie können bearbeitbare Bereiche über ein gesamtes Bild hinweg definieren. Hierzu wird eine Farbmaske verwendet. Mit einer Farbmaske können Sie Fokusfarben nicht nur in einem bestimmten Bereich, sondern über das gesamte Bild hinweg auswählen.

Anhand des Farbgrenzwerts können Sie den Bereich der Farben im bearbeitbaren Bereich weiter eingrenzen. Der Grenzwert wertet die Helligkeit der einzelnen Fokusfarben aus, um zu ermitteln, welche Pixel in den bearbeitbaren Bereich aufgenommen werden. Durch Anpassen des Farbgrenzwerts können Sie die Pixel am Rand des bearbeitbaren Bereichs weicher oder schärfer erscheinen lassen. Zum Einstellen der Farbgrenzwerte einer Farbmaske können Sie eine Graustufen-Vorschau des Bildes anzeigen lassen, da maskierte Bereiche in der Vorschau in Schwarz und bearbeitbare Bereiche in Weiß angezeigt werden.

So definieren Sie einen bearbeitbaren Bereich mit Standardfarben

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Zauberstab**.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche für den **Standardmodus**.

3 Geben Sie in das Feld **Toleranz** einen Toleranzwert ein.

4 Klicken Sie auf eine Farbe im Bild.



Wenn Sie in einem Bild eine filigrane Form bearbeiten möchten, die sich auf einem einfachen Hintergrund befindet, können Sie den Hintergrund als bearbeitbaren Bereich mit Standardfarben definieren und dann die Maske invertieren, um die Form bearbeitbar zu machen. Weitere Informationen zum

Invertieren von Masken finden Sie unter „Masken invertieren und entfernen“ auf Seite 427.

Die Farbe des ersten Pixels, auf das Sie klicken, legt die Fokusfarbe fest. Alle benachbarten Pixel, deren Farben innerhalb des definierten Farbtoleranzbereichs liegen, werden in den bearbeitbaren Bereich aufgenommen. Der bearbeitbare Bereich wird so lange erweitert, bis Pixel erreicht werden, deren Farbe nicht mehr innerhalb der angegebenen Farbtoleranz liegt.

So definieren Sie einen von Standardfarben umgebenen bearbeitbaren Bereich

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf eines der folgenden Hilfsmittel:
- Hilfsmittel **Lassomaske** – Ermöglicht das Erstellen eines groben Umrisses des Bildbereichs und das anschließende Reduzieren des Masken-Markierungsrahmens auf einen bestimmten Farbbereich in diesem Bereich. Dabei wird eine Anfangs-Fokusfarbe verwendet.
- Hilfsmittel **Magnetische Maske** – Ermöglicht das Erstellen eines Masken-Markierungsrahmens entlang einer Farbgrenze innerhalb des Bildes. Dabei werden mehrere Fokusfarben verwendet.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche für den **Standardmodus** .

3 Geben Sie in das Feld Toleranz einen **Toleranz**wert ein.

4 Klicken Sie im Bildfenster auf eine Farbe, die Sie vor Änderungen schützen möchten, und klicken Sie auf verschiedene Punkte, um einen Umriss des bearbeitbaren Bereichs zu erstellen.

5 Doppelklicken Sie, um den Umriss abzuschließen.



Sie können wählen, ob die Fokusfarbe nur durch die Farbe des ersten Pixels oder durch die Farbe aller Pixel, auf die Sie klicken, definiert wird. Der Farbtoleranzwert gibt den Farbbereich an, der vor Änderungen geschützt ist. Wenn nur das erste Pixel, auf das Sie klicken, die Fokusfarbe definiert, wird der geschützte Bereich so lange erweitert, bis die festgelegte Farbtoleranz erreicht ist. Wenn Sie das Hilfsmittel **Lassomaske** verwenden, wird der ursprüngliche Umriss des bearbeitbaren Bereichs nach dem Erstellen reduziert, um ihn an die unregelmäßige Form anzupassen, die durch Ausschluss aller Pixel im angegebenen Farbtoleranzwert aus dem ursprünglichen Umriss entstanden ist.

Wenn Sie das Hilfsmittel **Magnetische Maske** verwenden, definiert jedes Pixel, auf das Sie klicken, eine Fokusfarbe. Dabei wird der geschützte Bereich bei jedem Klicken erweitert, bis die festgelegte Farbtoleranz erreicht ist. Die Farbtoleranz wird relativ zur aktuellen Fokusfarbe und innerhalb eines bestimmten Bereichs um den Mauszeiger herum gemessen.

So definieren Sie bearbeitbare Bereiche über ein ganzes Bild hinweg

1 Klicken Sie auf **Maske** ▸ **Farbmaske**.

2 Klicken Sie auf die Schaltfläche für den **Standardmodus**.

3 Wählen Sie im oberen Listenfeld die Option **Gesampelte Farben**.

4 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Pipette** und klicken Sie auf die einzelnen Fokusfarben im Bildfenster.

5 Klicken Sie auf die Schaltfläche für die **Vorschau**.

6 Wählen Sie im Listenfeld neben der Schaltfläche für die **Vorschau** eine der folgenden Optionen:
- **Bild überlagern**: Geschützte Bereiche werden von einer roten Folie überdeckt.
- **Graustufen**: Geschützte Bereiche werden schwarz, bearbeitbare Bereiche weiß dargestellt.
- **Schwarze Randpixel**: Geschützte Bereiche werden von einer schwarzen Folie überdeckt.
- **Weiße Randpixel**: Geschützte Bereiche werden von einer weißen Folie überdeckt.
- **Markierungsrahmen**: Der bearbeitbare Bereich wird von einer gestrichelten Linie umgeben.

7 Klicken Sie auf **Weitere** und aktivieren Sie eine der folgenden Optionen:
- **Normal**: Legt die Farbtoleranz anhand der Farbähnlichkeit von Pixeln fest.
- **HSB-Modus** – Legt die Farbtoleranz anhand der Ähnlichkeit des Farbton-, Sättigungs- und Helligkeitswerts von Pixeln fest.

8 Geben Sie im Feld neben den einzelnen Fokusfarben die prozentuale Farbvariation ein, die zwischen Pixeln dieser Farbe und den restlichen Pixeln zulässig ist.

9 Verschieben Sie im Bereich **Grenzwert** den Regler und aktivieren Sie eine der folgenden Optionen:
- **Nach Schwarz**: Alle Pixel, deren Helligkeit den festgelegten Grenzwert überschreitet, werden dem geschützten Bereich hinzugefügt.
- **Nach Weiß**: Alle Pixel, deren Helligkeit den festgelegten Grenzwert überschreitet, werden dem bearbeitbaren Bereich hinzugefügt.



Wenn Farben aus einer früheren Sitzung im Dialogfeld **Farbmaske** angezeigt werden, klicken Sie auf **Zurücksetzen**, bevor Sie eine neue Farbmaske erstellen.

Der Anzeigestil **Markierungsrahmen** ist nur verfügbar, wenn die Option **Markierungsrahmen sichtbar** im Menü **Maske** aktiviert ist.

Masken invertieren und entfernen

Sie können eine Maske invertieren, so dass der geschützte Bereich bearbeitbar und der bearbeitbare Bereich geschützt wird. Das Invertieren einer Maske beim Definieren des zu schützenden Bildbereichs ist einfacher als das Definieren des bearbeitenden Bereichs. Wenn Sie beispielsweise in einem Bild eine filigrane Form bearbeiten möchten, die sich auf einem einfachen Hintergrund befindet, ist es einfacher, den Hintergrund auszuwählen und dann die Maske zu invertieren.

Wenn eine Maske nicht mehr benötigt wird, können Sie sie aus dem Bild löschen.

So invertieren Sie eine Maske

- Klicken Sie auf **Maske** ▸ **Invertieren**.

So entfernen Sie eine Maske

- Klicken Sie auf **Maske** ▸ **Entfernen**.



Wenn Sie eine Maske entfernen, werden bearbeitbare Bereiche, die zuvor auf dem Bild verschiebbar waren, automatisch mit dem Hintergrund zusammengeführt.

Bildbereiche ausschneiden

Der Ausschnitt-Editor ermöglicht das Ausschneiden von Bildbereichen aus dem umgebenden Hintergrund. Mit dieser Funktion lassen sich Bildbereiche isolieren, ohne dass Randdetails, wie Haare oder unscharfe Kanten, verloren gehen.

Zum Ausschneiden eines Bildbereichs markieren Sie dessen Ränder und weisen dem Ausschnitt dann eine Füllung zu, um das Innere des Bereichs zu definieren. Zur Beurteilung der Ergebnisse können Sie den Ausschnitt ohne Hintergrund oder in der

Vorschau vor einem grauen, weißen oder schwarzen Hintergrund anzeigen. Darüber hinaus können Sie den Ausschnitt über dem Originalbild sowie mit sichtbarer Markierung und Füllung anzeigen. Bei Bedarf kann der Ausschnitt durch Hinzufügen oder Entfernen von Details entlang den Rändern ausgebessert werden.

Wenn Ihnen ein Fehler unterläuft, können Sie einzelne Abschnitte des markierten und gefüllten Bereichs löschen und neu zeichnen, eine Aktion rückgängig machen oder wiederholen oder das Originalbild wiederherstellen.

Der Ausschnitt wird standardmäßig als Objekt im Bildfenster platziert und das Originalbild wird entfernt. Sie können sich jedoch auch dafür entscheiden, den Ausschnitt und das Originalbild zu behalten, oder aus dem Ausschnitt eine Zuschneidemaske erstellen.



Arbeitsablauf im Ausschnitt-Editor: (1) Markieren Sie die Ränder des Bildbereichs mit dem Markierungsstift; (2) weisen Sie dem Inneren eine Füllung zu; (3) sehen Sie sich den Ausschnitt in der Vorschau an und nehmen Sie bei Bedarf Ausbesserungen vor; (4) laden Sie den Ausschnitt in das Bildfenster; (5, optional) platzieren Sie den Ausschnitt vor einem Hintergrundbild.

Sie können sich die Darstellung auch vergrößert anzeigen lassen, um Bilddetails genauer zu betrachten. Natürlich ist es auch möglich, durch Verkleinern der Anzeige einen größeren Überblick über das Bild mit geringerer Detailgenauigkeit zu erhalten.

Durch Schwenken können Sie auch Bildbereiche außerhalb des Vorschaufensters anzeigen.

So schneiden Sie einen Bildbereich aus

1 Klicken Sie auf **Bild** ▸ **Ausschnitt-Editor**.

2 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Markierungsstift**.

3 Zeichnen Sie im Vorschaufenster entlang der Ränder des Bildbereichs, den Sie ausschneiden möchten, eine Linie.

Die Linie sollte leicht in den umgebenden Hintergrund hineinragen.

4 Klicken Sie zuerst auf das Hilfsmittel **Füllung** und dann auf den Bildbereich, den Sie ausschneiden möchten.

5 Klicken Sie auf **Vorschau**.

Wenn Sie den Ausschnitt ausbessern möchten, klicken Sie auf das Hilfsmittel **Detail hinzufügen** oder **Detail entfernen** und ziehen Sie mit der Maus über einen Rand.

6 Wählen Sie im Bereich **Ausschnitt-Ergebnisse** eine der folgenden Optionen:

- **Ausschnitt**: Aus dem Ausschnitt wird ein Objekt erstellt und das Originalbild wird verworfen.
- **Ausschnitt und Originalbild**: Aus dem Ausschnitt wird ein Objekt erstellt und das Originalbild bleibt erhalten.
- **Ausschnitt als Zuschneidemaske**: Aus dem Ausschnitt wird eine Zuschneidemaske erstellt und diese an das Originalbild angehängt. Eine Zuschneidemaske ist eine Maske, die an ein Objekt angehängt wird und es Ihnen ermöglicht, die Transparenz eines Objekts zu ändern, ohne das Objekt dadurch permanent zu verändern. Wenn Sie einen Ausschnitt aus einem Hintergrundbild erstellt haben, wird der Hintergrund in ein Objekt umgewandelt.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Markierung und Füllung löschen	Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Radierer** und ziehen Sie mit der Maus über die Markierung und die Füllung, die Sie löschen möchten. Das Hilfsmittel **Radierer** ist verfügbar, bevor Sie auf **Vorschau** klicken.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Aktion rückgängig machen oder wiederherstellen	Klicken Sie auf **Rückgängig** bzw. **Wiederherstellen** .
Originalbild wiederherstellen	Klicken Sie auf **Zurücksetzen**.
Vorschauoptionen festlegen	Aktivieren Sie im Bereich **Einstellungen für die Vorschau** eines oder mehrere der folgenden Kontrollkästchen: • **Markierung anzeigen**: Zeigt die Markierung um den Ausschnitt an. • **Füllung anzeigen**: Zeigt die Füllung im Inneren des Ausschnitts an. • **Originalbild anzeigen**: Zeigt das Originalbild unter dem Ausschnitt an. Wählen Sie im Listenfeld **Hintergrund** eine der folgenden Optionen: • **Keiner**: Zeigt den Ausschnitt vor einem schwarzweißen Schachbrettmuster an. Wenn das Kontrollkästchen **Originalbild anzeigen** aktiviert ist, werden die entfernten Bereiche durch ein halbtransparentes schwarzweißes Schachbrettmuster verdeckt. • **Graustufen**: Zeigt den Ausschnitt vor einem grauen Hintergrund an. Wenn das Kontrollkästchen **Originalbild anzeigen** aktiviert ist, sind die entfernten Bereiche grau gefärbt. • **Schwarze Randpixel**: Zeigt den Ausschnitt vor einem schwarzen Hintergrund an. Wenn das Kontrollkästchen **Originalbild anzeigen** aktiviert ist, sind die entfernten Bereiche schwarz gefärbt. • **Weiße Randpixel**: Zeigt den Ausschnitt vor einem weißen Hintergrund an. Wenn das Kontrollkästchen **Originalbild anzeigen** aktiviert ist, sind die entfernten Bereiche weiß gefärbt.



Der Ausschnitt-Editor unterstützt RGB-, CMYK-, Graustufen-, Paletten- und Lab-Bilder. Beim Öffnen im Ausschnitt-Editor werden Graustufen-, Paletten- und Lab-Bilder automatisch in RGB- bzw. CMYK-Bilder umgewandelt, wodurch sich leichte Farbverschiebungen ergeben können. Nach dem Übernehmen oder Verwerfen der im **Ausschnitt-Editor** vorgenommenen Änderungen werden die ursprünglichen Bildfarben wiederhergestellt.



Weitere Informationen

Weitere Informationen zum Maskieren finden Sie unter „Mit Masken arbeiten" im Abschnitt „Masken und Pfade" in der Hilfe.



Spezialeffekte anwenden

Corel PHOTO-PAINT bietet Spezialeffektfilter, mit denen Sie Bildern eine Vielzahl von Änderungen zuweisen können. Unter anderem können Sie Zeichnungen, Gemälde, Radierungen und abstrakte Kunstwerke nachahmen.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Mit Spezialeffekten arbeiten
- Farb- und Toneffekte zuweisen
- Plugins verwalten

Mit Spezialeffekten arbeiten

Mit den Spezialeffekten von Corel PHOTO-PAINT können Sie das Aussehen eines Bildes verändern. Sie können Spezialeffekte auf ein ganzes Bild anwenden oder mithilfe einer Maske oder Linse nur auf bestimmte Bildbereiche.

Spezialeffekte anwenden

Die folgende Tabelle enthält alle verfügbaren Kategorien für Spezialeffekte. Jede dieser Kategorien umfasst verschiedene Effekte.

- 3D-Effekte
- Farbänderung
- Verzerren
- Künstlerische Striche
- Kontur
- Rauschen
- Unschärfe
- Kreativ
- Füllmuster
- Kamera
- Benutzerdefiniert

Beim Anwenden eines Spezialeffekts können Sie die Einstellungen des Effekts anpassen, um die Wirkung des Effekts auf ein Bild zu steuern. Wenn Sie zum Beispiel ein Bild mit dem Effekt **Vignette** einrahmen, können Sie den Versatz erhöhen und die Ausblendung verringern, um Größe und Deckkraft des Rahmens zu reduzieren. Beim Effekt

Wasserfarben können Sie durch Verkleinern des Pinsels mehr Bilddetails sichtbar machen und durch Vergrößern des Pinsels einen abstrakten Effekt erzielen.

Spezialeffekte auf Bildbereiche anwenden

Sie können Spezialeffekte auf einen bestimmten Bildbereich anwenden, indem Sie einen bearbeitbaren Bereich definieren. Weitere Informationen zu bearbeitbaren Bereichen finden Sie unter „Mit Masken arbeiten“ auf Seite 419.

Sie können auch mithilfe einer Linse einen Spezialeffekt auf einen Bildbereich anwenden. Die folgenden Spezialeffekte sind zugleich voreingestellte Linsentypen:

- Verstreuung
- Geglättet
- Weichzeichnen
- Psychedelisch
- Schärfe
- Punkt
- Mosaik
- Rauschen hinzufügen
- Rauschen entfernen
- Invertieren
- Abstufen
- Grenzwert
- Solarisation

Wenn Sie eine Linse verwenden, werden die Änderungen nicht direkt dem Bild zugewiesen, sondern lediglich auf dem Bildschirm wie durch eine Linse betrachtet. Weitere Informationen zu Linsen finden Sie unter „Mit Linsen arbeiten“ auf Seite 409.

Spezialeffekte wiederholen und abschwächen

Durch Wiederholen eines Spezialeffekts können Sie seine Wirkung verstärken. Sie können einen Effekt auch abschwächen, d. h. seine Intensität verringern, und festlegen, wie der Effekt mit dem Bild zusammengeführt wird. Weitere Informationen zum Wiederholen und Abschwächen von zugewiesenen Spezialeffekten finden Sie unter „Rückgängig machen, wiederherstellen, wiederholen und abschwächen“ in der Hilfe. Weitere Informationen zu den Zusammenführungsmodi finden Sie unter „Übersicht: Zusammenführungsmodi“ in der Hilfe.

So weisen Sie Spezialeffekte zu

1 Klicken Sie auf **Effekte**, wählen Sie eine Spezialeffektkategorie und klicken Sie auf einen Effekt.

2 Passen Sie die Einstellungen des Spezialeffektfilters an.



Wenn das Bild ein oder mehrere Objekt(e) enthält, wird der Spezialeffekt nur auf den Hintergrund oder das jeweils ausgewählte Objekt angewendet.



Sie können in der Vorschau des Spezialeffekts das Dialogfeld für den gewählten Spezialeffekt ausblenden, indem Sie die Taste **F2** gedrückt halten.

Einige Spezialeffekte wirken sich auf die Form des Objekts aus, dem sie zugewiesen wurden. Wenn Sie die ursprüngliche Form des Objekts als Umriss beibehalten möchten, aktivieren Sie die Schaltfläche **Objekttransparenz sperren** im Andockfenster **Objekte**. Die Bereiche, die sich zwischen dem Umriss der Originalform und der neuen Form des Objekts ergeben, werden mit Schwarz gefüllt.

So weisen Sie bearbeitbaren Bereichen Spezialeffekte zu

1 Legen Sie einen bearbeitbaren Bereich fest.

2 Klicken Sie auf **Effekte**, wählen Sie eine Spezialeffektkategorie und klicken Sie auf einen Effekt.

3 Passen Sie die Einstellungen im Dialogfeld an.

So wiederholen Sie Spezialeffekte

- Klicken Sie auf **Effekte** ▶ **Wiederholen** und wählen Sie eine der folgenden Optionen:
  - **Letzten Effekt**: Der zuletzt zugewiesene Effekt wird wiederholt.
  - **Letzten Effekt auf alle sichtbaren Objekte anwenden**: Der zuletzt zugewiesene Effekt wird für alle sichtbaren Objekte im Bild wiederholt.
  - **Letzten Effekt auf alle ausgewählten Objekte anwenden**: Der zuletzt zugewiesene Effekt wird für alle ausgewählten Objekte im Bild wiederholt.

Farb- und Toneffekte zuweisen

Sie können Farbe und Tönung in einem Bild ändern, um einen Spezialeffekt zu erzielen. Beispielsweise können Sie einem Bild das Aussehen eines Fotonegativs verleihen oder die Farben flacher aussehen lassen.

So weisen Sie Farb- und Toneffekte zu

- Klicken Sie auf **Bild** ▸ **Ändern** und anschließend auf einen der folgenden Effekte:
  - **Invertieren**: Kehrt die Farben eines Bildes um. Durch Invertieren entsteht der Eindruck eines Fotonegativs.
  - **Abstufen**: Verringert die Anzahl der Farbtonwerte im Bild, so dass dieses anschließend weniger Farbabstufungen und größere Bereiche mit einheitlichen Farben enthält.
  - **Grenzwert**: Ermöglicht das Angeben eines Helligkeitswerts als Grenzwert. Pixel mit Helligkeitswerten über oder unter dem Grenzwert werden je nach gewählter Option in Weiß oder Schwarz angezeigt.

  Wenn ein Dialogfeld angezeigt wird, können Sie die Effekteinstellungen anpassen.

Plugins verwalten

Plugins bieten zusätzliche Funktionen und Effekte für die Bildbearbeitung in Corel PHOTO-PAINT. Plugin-Filter für Spezialeffekte verarbeiten Bildinformationen und ändern das Bild anhand von voreingestellten Angaben.

Im Plugin-Ordner abgelegte Plugins werden beim Starten von Corel PHOTO-PAINT automatisch erkannt und geladen. Sie können dem Plugin-Ordner mehrere Plugins hinzufügen oder Plugins hinzufügen, die an anderen Speicherorten installiert sind. Beachten Sie, dass Fremdhersteller-Plugins in einem Ordner installiert werden müssen, auf den Sie Lese- und Schreibzugriff haben. Sie können nicht benötigte Plugins deaktivieren.

So installieren Sie Plugins aus anderen Ordnern

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.

2 Klicken Sie in der Kategorienliste **Arbeitsbereich** auf **Plugins**.

3 Klicken Sie auf **Hinzufügen**.

4 Wählen Sie den Ordner aus, in dem das Plugin gespeichert wurde.

So deaktivieren Sie Plugins

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.

2 Klicken Sie in der Kategorienliste **Arbeitsbereich** auf **Plugins**.

3 Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen für das Plugin, das Sie deaktivieren möchten.



Sie können ein Plugin auch deaktivieren und entfernen, indem Sie es durch Klicken markieren und auf die Schaltfläche **Entfernen** klicken.



Weitere Informationen

Weitere Informationen zum Anwenden von Spezialeffekten finden Sie unter „Spezialeffekte anwenden“ im Abschnitt „Malen und Spezialeffekte“ in der Hilfe.



Zeichnen und Malen

In Corel PHOTO-PAINT stehen Ihnen vielfältige Form- und Mal-Hilfsmittel zur Verfügung, mit denen Sie Bilder erstellen und bearbeiten können.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Formen und Linien zeichnen
- Pinselstriche zuweisen
- Sprühbilder erstellen
- Druckempfindliche Stifte verwenden

Formen und Linien zeichnen

Sie können Formen wie Quadrate, Rechtecke, Kreise, Ellipsen und Polygone zu Bildern hinzufügen. Formen werden standardmäßig als Objekte zu Bildern hinzugefügt. Formen können mit Umrissen und Füllungen versehen oder als eigenständige, bearbeitbare Objekte wiedergegeben werden. Weitere Informationen zu Objekten finden Sie unter „Objekte erstellen“ auf Seite 457.

Sie können Bilder auch mit Linien versehen. Beim Hinzufügen von Linien können Sie die Breite und die Transparenz sowie die Art der Verbindung zwischen den Liniensegmenten festlegen. Die Linienfarbe richtet sich nach der aktuellen Vordergrundfarbe.

So zeichnen Sie Rechtecke oder Ellipsen

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf eines der folgenden Hilfsmittel:
   - **Rechteck**
   - **Ellipse**

2 Wählen Sie im Feld **Formfüllung** in der Eigenschaftsleiste eine der folgenden Optionen:
   - **Gleichmäßige Füllung**
   - **Farbverlauf**

- **Bitmap-Füllung**
- **Füllmuster**

Wenn Sie die Füllung bearbeiten möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche **Bearbeiten** in der Eigenschaftsleiste.

3 Ziehen Sie mit der Maus im Bildfenster, bis das Rechteck bzw. die Ellipse die gewünschte Größe aufweist.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Füllung deaktivieren	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Deaktiviert Füllung** in der Eigenschaftsleiste.
Umriss zuweisen	Geben Sie im Feld **Rahmen** in der Eigenschaftsleiste einen Wert für die Rahmenbreite in Pixeln ein.
Ecken von Rechtecken abrunden	Geben Sie im Feld **Radius** in der Eigenschaftsleiste einen Wert ein.
Transparenz ändern	Geben Sie im Feld **Transparenz** auf der Eigenschaftsleiste einen Wert ein.

So zeichnen Sie Polygone

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Polygon** .

2 Wählen Sie im Feld **Formfüllung** in der Eigenschaftsleiste eine der folgenden Optionen:

- **Gleichmäßige Füllung**
- **Farbverlauf**
- **Bitmap-Füllung**
- **Füllmuster**

Wenn Sie die Füllung bearbeiten möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche **Bearbeiten** in der Eigenschaftsleiste.

3 Klicken Sie auf die gewünschten Positionen für die Ankerpunkte des Polygons und setzen Sie den letzten Ankerpunkt durch Doppelklicken mit der Maus.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Füllung deaktivieren	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Deaktiviert Füllung** in der Eigenschaftsleiste.
Polygon mit einem Umriss versehen	Geben Sie im Feld **Rahmen** in der Eigenschaftsleiste einen Wert für die Rahmenbreite in Pixeln ein.
Verbindungen zwischen Umrisssegmenten anpassen	Wählen Sie im Listenfeld **Verbindungen** in der Eigenschaftsleiste den gewünschten Verbindungstyp.

So zeichnen Sie Linien

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Linie** .

2 Geben Sie im Feld **Breite** in der Eigenschaftsleiste einen Wert ein.

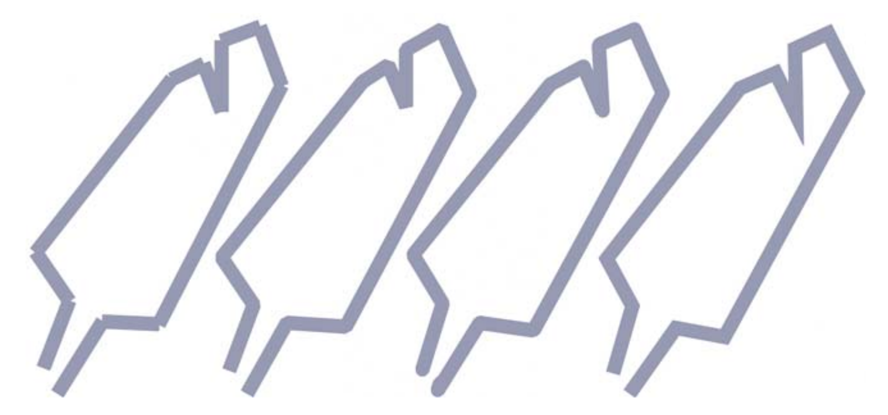
3 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Linienfarbe** in der Eigenschaftsleiste und wählen Sie die gewünschte Farbe.

4 Öffnen Sie das Listenfeld **Verbindungen** und klicken Sie auf eine der folgenden Optionen:
- **Spitze** – verbindet die Segmente. Wenn Sie einen höheren Wert für die Breite eingeben, wird zwischen den verbundenen Segmenten ein Zwischenraum gebildet.
- **Gefüllt**: Füllt den Zwischenraum zwischen verbundenen Segmenten.
- **Rund**: Rundet die Ecken zwischen verbundenen Segmenten ab.
- **Punkt**: Versieht die verbundenen Segmente mit spitzen Ecken.

5 Ziehen Sie im Bildfenster, um ein einzelnes Liniensegment zu erzeugen.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

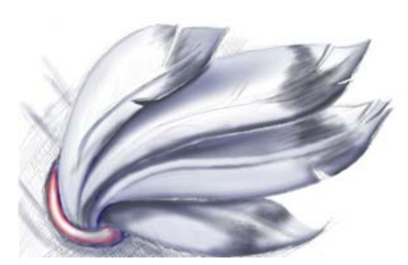
Linien mit mehreren Segmenten zeichnen	Klicken Sie im Bildfenster auf den Anfangs- und Endpunkt der einzelnen Segmente. Schließen Sie die Linie ab, indem Sie doppelklicken.
Transparenz ändern	Geben Sie im Feld **Transparenz** in der Eigenschaftsleiste einen Wert ein.



Sie können zwischen verschiedenen Arten von Linienverbindungen wählen: ***Spitze****,* ***Gefüllt****,* ***Rund*** *und* ***Punkt****.*

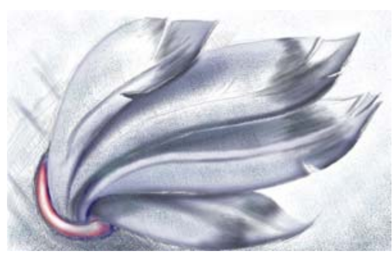
Pinselstriche zuweisen

Mit den Mal-Hilfsmitteln können Sie eine Reihe unterschiedlicher Mal- und Zeichenwerkzeuge nachahmen. Beispielsweise können Sie mit Pinselstrichen Wasserfarben, Filzstifte, Pastellfarben oder Buntstifte imitieren. Pinselstriche werden standardmäßig dem aktiven Objekt oder dem Hintergrund zugewiesen, können aber auch als eigenständige Objekte wiedergegeben werden. Weitere Informationen zu Objekten finden Sie unter „Objekte erstellen“ auf Seite 457.
Der

Voreingestellter Pinseltyp	Malen eines Bildes
	
Sprühapparatur	*Die* ***Sprühapparatur*** *dient zur Schattierung.*



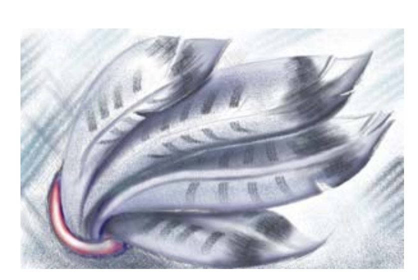
Sprühdose



Die Farben werden gespritzt, so dass eine Struktur entsteht.



Pinsel



Mit einem ***Kamelhaarpinsel*** *wird ein dekorativer Effekt erzielt.*

Das gewählte Mal-Hilfsmittel und der gewählte Pinseltyp bestimmen das Erscheinungsbild der Pinselstriche auf dem Bild. Wenn Sie mit einem voreingestellten Pinsel arbeiten, sind die Pinselattribute des Mal-Hilfsmittels bereits festgelegt.

Die Farbe des Pinselstrichs richtet sich nach der aktuellen Vordergrundfarbe, die im Farbauswahlbereich angezeigt wird. Sie können die Vordergrundfarbe auch direkt im Bild auswählen. Weitere Informationen zum Auswählen von Farben finden Sie unter „Mit Farben arbeiten“ auf Seite 361.

Sie können nicht nur mit Farben malen, sondern auch Bilder und Füllungen auftragen, indem Sie eine Füllung verwenden. Sie können auch Strecken Weitere Information finden Sie unter „Strecken Pinselstriche zuweisen“ in der Hilfe.

So malen Sie mit voreingestellten Pinseln

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Malfarbe** .

2 Öffnen Sie die Auswahl für das Mal-Hilfsmittel in der Eigenschaftsleiste und klicken Sie auf ein Mal-Hilfsmittel.

3 Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste im Listenfeld **Pinseltyp** einen voreingestellten Pinseltyp aus.

4 Doppelklicken Sie im Farbauswahlbereich der Hilfsmittelpalette auf das Farbfeld **Vordergrundfarbe** und wählen Sie eine Farbe aus.

5 Ziehen Sie im Bildfenster.

Horizontale und vertikale Pinselstriche können Sie zeichnen, indem Sie beim Ziehen die **Strg-Taste** gedrückt halten. Mit der **Umschalttaste** können Sie die Richtung ändern.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Pinselform ändern	Wählen Sie in der Auswahl **Spitzenform** in der Eigenschaftsleiste die gewünschte Pinselform aus.
Pinselgröße ändern	Geben Sie im Feld **Größe** in der Eigenschaftsleiste einen Wert ein.
Transparenz ändern	Geben Sie im Feld **Transparenz** in der Eigenschaftsleiste einen Wert ein.

So malen Sie mit aus Bildern übernommenen Farben

1 Klicken Sie auf das Hilfsmittel **Pipette** .

2 Klicken Sie auf eine Farbe im Bildfenster.

3 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Malfarbe** .

4 Öffnen Sie die Auswahl für das Mal-Hilfsmittel in der Eigenschaftsleiste und klicken Sie auf ein Mal-Hilfsmittel.

5 Wählen Sie im Listenfeld **Pinseltyp** in der Eigenschaftsleiste einen voreingestellten Pinseltyp.

6 Ziehen Sie im Bildfenster.

So malen Sie mit Füllungen

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Füllung** .

2 Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste den Füllungstyp aus.

3 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Klonen** .

4 Öffnen Sie in der Eigenschaftsleiste die Auswahl für das Hilfsmittel **Klonen** und klicken Sie auf das Hilfsmittel **Aus Füllung klonen** .

5 Ziehen Sie im Bildfenster.

Sprühbilder erstellen

Statt mit Pinseln können Sie auch mit kleinen Vollfarben-Bitmaps malen. Beispielsweise können Sie Landschaften verschönern, indem Sie Wolken in den Himmel oder Laub auf den Boden sprühen.

Corel PHOTO-PAINT enthält eine Reihe von Bildern, mit denen Sprühdosenlisten erstellt werden können. Sie können eine voreingestellte Sprühdosenliste verwenden, eine der Voreinstellungen bearbeiten oder eine Sprühdosenliste erstellen, indem Sie Bilder in einer Bildliste speichern. Sie können die Quellenbilder jederzeit bearbeiten.



In diesem Beispiel wurden Schmetterlinge um die Rose herum versprüht.

So tragen Sie Bilder mit der Sprühdose auf

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Bildsprühdose**.

2 Wählen Sie im Listenfeld **Pinseltyp** in der Eigenschaftsleiste eine voreingestellte Bildliste.

3 Geben Sie im Feld **Größe** in der Eigenschaftsleiste einen Wert ein.

4 Ziehen Sie im Bildfenster.

So laden Sie Bildlisten

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Bildsprühdose** .

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Bildsprühdose laden** .

3 Wählen Sie den Ordner aus, in dem die Bildliste gespeichert ist.

4 Klicken Sie auf einen Dateinamen.

5 Klicken Sie auf **Öffnen**.

So erstellen Sie Sprühdosenlisten

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Bildsprühdose** .

2 Wählen Sie im Listenfeld **Pinseltyp** in der Eigenschaftsleiste eine voreingestellte Bildliste.

3 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Sprühdosenliste erstellen** .

4 Legen Sie im Dialogfeld **Sprühdosenliste erstellen** den Inhalt der Sprühdosenliste fest.

Druckempfindliche Stifte verwenden

In Corel PHOTO-PAINT können Sie die Einstellungen für Pinselstriche anpassen, die mit einem druckempfindlichen Stift (Griffel) aufgetragen werden. Durch den Druck, der mit dem Stift auf ein Stifttablett ausgeübt wird, können Sie z.B. festlegen, wie stark oder wie deckend der Pinselstrich sein soll.

So konfigurieren Sie Stifttabletts

1 Klicken Sie auf **Extras ▸ Optionen**.

2 Klicken Sie in der Kategorienliste **Arbeitsbereich** auf **Allgemein**.

3 Klicken Sie im Bereich **Stifttablett** auf die Schaltfläche **Konfiguration**.

4 Tragen Sie fünf Striche auf und variieren Sie dabei den Druck.



Corel PHOTO-PAINT konfiguriert automatisch viele druckempfindliche Stifte. Wenn der verwendete druckempfindliche Stift bereits automatisch konfiguriert wurde, ist die Schaltfläche **Konfiguration** deaktiviert.

So legen Sie die Attribute für druckempfindliche Stifte fest

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Malfarbe** .

2 Öffnen Sie die Auswahl für das Mal-Hilfsmittel in der Eigenschaftsleiste und klicken Sie auf ein Mal-Hilfsmittel.

3 Klicken Sie in der Leiste **Stifteinstellungen** im Andockfenster **Pinseleinstellungen** auf den Flyout-Pfeil.

Falls das Andockfenster **Pinseleinstellungen** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Pinseleinstellungen**.

4 Geben Sie in die folgenden Felder Werte ein:

- **Größe**: Legt die Breite des Pinsel-Hilfsmittels fest. Geben Sie einen Wert zwischen -999 und 999 ein.
- **Deckkraft** – Gibt die Deckkraft des Pinselstrichs an. Positive oder negative Werte haben keinen Einfluss, wenn die Transparenz des Hilfsmittels auf 0 oder das Maximum eingestellt ist. Geben Sie einen Wert zwischen -99 und 100 ein.
- **Weicher Rand** – Legt die Breite des transparenten Randes um den Pinselstrich fest. Geben Sie einen Wert zwischen -99 und 100 ein.
- **Farbton**: Verschiebt den Farbton der Malfarbe im Farbkreis um die angegebene Gradzahl.
- **Sättigung**: Gibt die maximale Abweichung in der Sättigung der Malfarbe an. Geben Sie einen Wert zwischen -100 und 100 ein.
- **Helligkeit**: Gibt die maximale Abweichung in der Helligkeit der Malfarbe an. Geben Sie einen Wert zwischen -100 und 100 ein.
- **Füllmuster**: Legt fest, wie viel Füllmuster im aktuellen Mal-Hilfsmittel sichtbar ist. Geben Sie einen Wert zwischen -100 und 100 ein.
- **Randanschnitt** – Legt fest, wie schnell bei einem Pinselstrich die Farbe verblasst. Geben Sie einen Wert zwischen -100 und 100 ein.
- **Farbe erhalten** – Bestimmt zusammen mit dem Randanschnitt die verbleibenden Farbspuren im Pinselstrich. Geben Sie einen Wert zwischen -100 und 100 ein.
- **Verlängerung**: Bestimmt die Größe des Neigungswinkels und der Drehung des Stiftes. Geben Sie einen Wert zwischen 0 und 999 ein.

5 Ziehen Sie den Stift und variieren Sie dabei den Druck, den Sie auf das Stifttablett ausüben, um die Attribute auszuprobieren.



Weitere Informationen

Weitere Informationen zum den Hilfsmitteln für Formen und zum Malen in Corel PHOTO-PAINT finden Sie unter „Zeichnen und malen“ im Abschnitt „Malen und Spezialeffekte“ in der Hilfe.



Bilder füllen

In Corel PHOTO-PAINT können Sie Objekte, bearbeitbare Bereiche und Bilder mit Farben, Mustern und Füllmustern füllen. Hierbei können Sie eine der zahlreichen voreingestellten Füllungen wählen und Ihre eigenen Füllungen erstellen.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Gleichmäßige Füllungen zuweisen
- Farbverlaufsfüllungen zuweisen
- Bitmap-Füllungen zuweisen
- Füllmuster zuweisen
- Gradientenfüllungen zuweisen

Gleichmäßige Füllungen zuweisen

Der einfachste Füllungstyp sind die gleichmäßigen Füllungen. Hierbei handelt es sich um Volltonfarben, die Sie einem Bild zuweisen können.

So weisen Sie gleichmäßige Füllungen zu

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Füllung**.

Wenn Sie ein Objekt füllen möchten, müssen Sie es mit dem Hilfsmittel **Objektauswahl** auswählen, bevor Sie die Füllung zuweisen.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Gleichmäßige Füllung**.

3 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Füllung bearbeiten**.

4 Wählen Sie im Dialogfeld **Gleichmäßige Füllung** ein Farbmodell im Listenfeld **Modell** aus.

5 Klicken Sie im Farbauswahlbereich auf eine Farbe.

6 Klicken Sie auf **OK**.

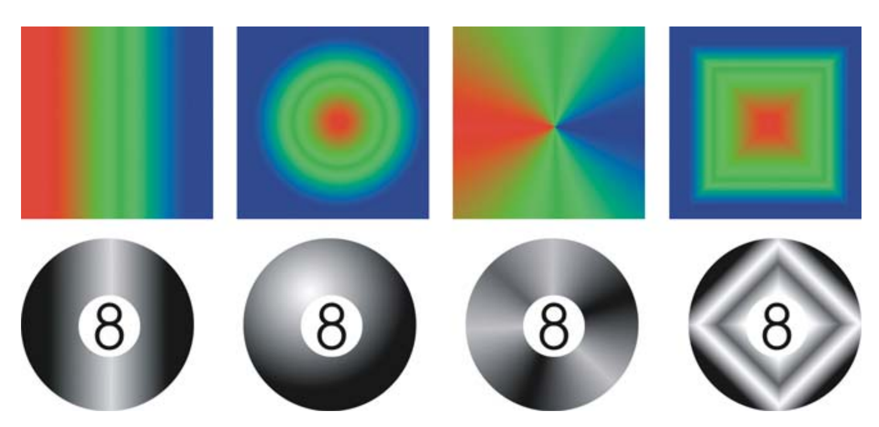
7 Klicken Sie auf die Stelle im Bild, der Sie die Füllung zuweisen möchten.



Sie können ein Textobjekt, dem Sie eine Füllung zuweisen möchten, bereits vorab in einen bearbeitbaren Bereichumwandeln, indem Sie es mit dem Hilfsmittel **Text** **auswählen und auf die Schaltfläche Erstellt Maske aus Text** in der Eigenschaftsleiste klicken. Hierdurch wird ein bearbeitbarer Bereich in Textform erzeugt, dem Sie Füllungen zuweisen können.

Farbverlaufsfüllungen zuweisen

Farbverlaufsfüllungen gehen allmählich von einer Farbe in eine andere über. Hierbei kann ein linearer, radialer, konischer, quadratischer oder rechteckiger Verlauf verwendet werden. Mit Farbverlaufsfüllungen können Sie den Eindruck dreidimensionaler Tiefe erzielen. Sie können eine voreingestellte Füllung wählen oder angepasste Farbverlaufsfüllung erstellen.



Lineare, radiale, konische und rechteckige Farbverlaufsfüllung

So weisen Sie voreingestellte Farbverlaufsfüllungen zu

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Füllung**.

Wenn Sie ein Objekt füllen möchten, müssen Sie es vorher mit dem Hilfsmittel **Objektauswahl** auswählen.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Farbverlauf**.

3 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Füllung bearbeiten**.

4 Wählen Sie im Dialogfeld **Farbverlauf** eine voreingestellte Farbverlaufsfüllung aus dem Listenfeld **Voreinstellungen** aus.
5 Klicken Sie auf **OK**.
6 Klicken Sie auf die Stelle im Bild, der Sie die Füllung zuweisen möchten.

So erstellen Sie angepasste Farbverlaufsfüllungen

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Füllung** .
2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Farbverlauf** .
3 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Füllung bearbeiten** .
4 Wählen Sie im Dialogfeld **Farbverlauf** eine voreingestellte Farbverlaufsfüllung aus dem Listenfeld **Voreinstellungen** aus.
5 Wählen Sie im Listenfeld **Typ** den gewünschten Typ der Farbverlaufsfüllung aus.
6 Aktivieren Sie im Abschnitt **Farbüberblendung** die Option **Anpassen**.
7 Doppelklicken Sie auf den Bereich über dem **Farbstreifen**, um eine Farbmarkierung hinzuzufügen und klicken Sie dann auf eine Farbe in der Farbpalette.

Wenn Sie die Position einer Farbmarkierung ändern möchten, ziehen Sie sie an eine neue Stelle.

Bitmap-Füllungen zuweisen

Bitmap-Füllungen sind Bitmaps, mit denen Sie ein Objekt oder ein Bild füllen können. Sie können einen Bereich mit einer einzelnen Bitmap füllen. Sie können einen Bereich auch kacheln. Hierbei füllen Sie den Bereich mit einer kleinen Bitmap, die mehrfach wiederholt wird, um ein nahtloses Muster zu bilden.

Sie können Bilder mit voreingestellten Bitmap-Füllungen füllen oder Ihre eigenen Bitmap-Füllungen aus gespeicherten Bildern oder bearbeitbaren Bereichen erstellen. Weitere Informationen zu bearbeitbaren Bereichen finden Sie unter „Bearbeitbare Bereiche definieren“ auf Seite 420.

Es empfiehlt sich, für Füllungen möglichst keine komplexen Bitmaps zu verwenden, da diese viel Systemspeicher beanspruchen und nur langsam geladen werden. Die Komplexität einer Bitmap hängt von ihrer Größe, Auflösung und Bit-Tiefe ab.





Mit Bitmap-Füllungen können interessante Hintergrundmotive und Füllmuster erzeugt werden.

So weisen Sie Bitmap-Füllungen zu

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Füllung**.

Wenn Sie ein Objekt füllen möchten, müssen Sie es vorher mit dem Hilfsmittel **Objektauswahl** auswählen.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Bitmap-Füllung**.

3 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Füllung bearbeiten**.

4 Öffnen Sie im Dialogfeld **Bitmap-Füllung** die Auswahl für die **Bitmap-Füllung** und klicken Sie auf eine Füllung.

5 Legen Sie die gewünschten Einstellungen fest.

6 Klicken Sie auf **OK**.

7 Klicken Sie auf die Stelle im Bild, der Sie die Füllung zuweisen möchten.



Der Zusammenführungsmodus bestimmt, auf welche Weise die Vordergrund- oder Füllungsfarbe mit der Grundfarbe des Bildes kombiniert wird. Standardmäßig ist der Zusammenführungsmodus Normal eingestellt. Indem Sie einen anderen Modus wählen, können Sie verschiedene Effekte erzielen. Weitere Informationen zu den Zusammenführungsmodi finden Sie unter „Übersicht: Zusammenführungsmodi“ in der Hilfe.

So kacheln Sie Bitmap-Füllungen

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Füllung**.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Bitmap-Füllung**.

3 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Füllung bearbeiten**.

4 Öffnen Sie im Dialogfeld **Bitmap-Füllung** die Auswahl für die **Bitmap-Füllung** und klicken Sie auf eine Füllung.

5 Deaktivieren Sie im Bereich **Größe** die Kontrollkästchen **Originalgröße verwenden** und **Bitmap passend skalieren**.

6 Legen Sie durch Eingabe von Werten in den Feldern **Breite** und **Höhe** die Größe der Bitmap-Kacheln fest.



Wenn Sie ein Bild mit einer einzelnen großen Bitmap füllen möchten, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Bitmap passend skalieren** im Bereich **Größe**.

So erstellen Sie Bitmap-Füllungen aus bearbeitbaren Bereichen

1 Legen Sie einen bearbeitbaren Bereich fest.

2 Klicken Sie auf **Bearbeiten** ▸ **Füllung aus Auswahl erstellen**.

3 Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.

4 Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Datei ein.

Die von Ihnen erstellte Bitmap-Füllung wird der Auswahl **Bitmap-Füllung** hinzugefügt.

Füllmuster zuweisen

Füllmuster sind dreidimensionale Muster. Sie können voreingestellte Füllmuster verwenden (beispielsweise Wasser, Mineralien und Wolken) oder ein voreingestelltes Füllmuster bearbeiten, um ein eigenes Füllmuster zu erstellen. Importierte Dateien können nicht als Füllmuster verwendet werden.

Wenn Sie ein Füllmuster bearbeiten, können Sie seine Eigenschaften wie beispielsweise Weichheit, Dichte, Helligkeit oder Farbe ändern. Diese Eigenschaften hängen vom jeweiligen Füllmuster ab.





Über die Eigenschaften können Sie das Aussehen eines Füllmusters ändern.

So weisen Sie Füllmuster zu

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Füllung** .

Wenn Sie ein Objekt füllen möchten, müssen Sie es vorher mit dem Hilfsmittel **Objektauswahl** auswählen.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Füllmuster** .

3 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Füllung bearbeiten** .

4 Wählen Sie im Dialogfeld **Füllmuster** eine Füllmusterbibliothek aus dem Listenfeld **Füllmusterbibliothek** aus.

5 Wählen Sie aus der **Füllmusterliste** ein Füllmuster aus.

6 Klicken Sie auf **OK**.

7 Klicken Sie auf die Stelle im Bild, der Sie die Füllung zuweisen möchten.



Füllmuster werden auf das Bild bzw. den Bildbereich skaliert, dem Sie sie zuweisen.

Füllmuster können nicht gekachelt werden.



Sie können ein Textobjekt, dem Sie eine Füllung zuweisen möchten, bereits vorab in einen bearbeitbaren Bereichumwandeln, indem Sie es mit dem Hilfsmittel **Text** auswählen und auf die Schaltfläche **Erstellt Maske aus Text** in der erweiterten Eigenschaftsleiste klicken. Hierdurch wird ein

bearbeitbarer Bereich in Textform erzeugt, dem Sie Füllungen zuweisen können.

Gradientenfüllungen zuweisen

Mit Gradientenfüllungen können Sie einen graduellen Übergang zwischen den Farben eines Bereichs erzielen. Diese Füllungen sind den Farbverlaufsfüllungen ähnlich, können jedoch direkt im Bildfenster angepasst werden. Gradientenfüllungen können flach, linear, elliptisch, radial, rechteckig, quadratisch oder konisch sein. Sie können auch aus Bitmaps oder Füllmustern erstellt werden.

Wenn Sie einem Bild eine Gradientenfüllung zuweisen, erscheint im Bildfenster ein Gradientenpfeil, der den Übergang von einer Farbe in eine andere anzeigt. Jede Farbe der Gradientenfüllung wird durch einen quadratischen Knoten im Gradientenpfeil dargestellt. Sie können Farben ändern oder hinzufügen und die Transparenz der einzelnen Farben festlegen. Darüber hinaus können Sie die Größe der Gradientenfüllung anpassen.





Mit Gradientenfüllungen kann ein Bild verbessert werden. Sie können Gradientenfüllungen im Bildfenster anpassen.

So weisen Sie Gradientenfüllungen zu

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Interaktive Füllung** .

Wenn Sie ein Objekt füllen möchten, müssen Sie es vorher mit dem Hilfsmittel **Objektauswahl** auswählen.

2 Wählen Sie im Listenfeld **Füllungstyp** in der Eigenschaftsleiste einen Gradiententyp aus.

3 Wählen Sie im Listenfeld **Interaktiver Füllungsstil** in der Eigenschaftsleiste die Option **Angepasst**.
4 Ziehen Sie die Maus über das Bildfenster, um den Gradientenpfeil einzustellen.
5 Ziehen Sie ein Farbfeld von der Farbpalette auf einen Farbknoten auf dem Gradientenpfeil. Ein schwarzer Pfeil wird eingeblendet, der anzeigt, dass das Farbfeld in Position ist.

   Wenn keine Farbpalette angezeigt wird, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Farbpaletten** und wählen Sie dann eine Farbpalette.

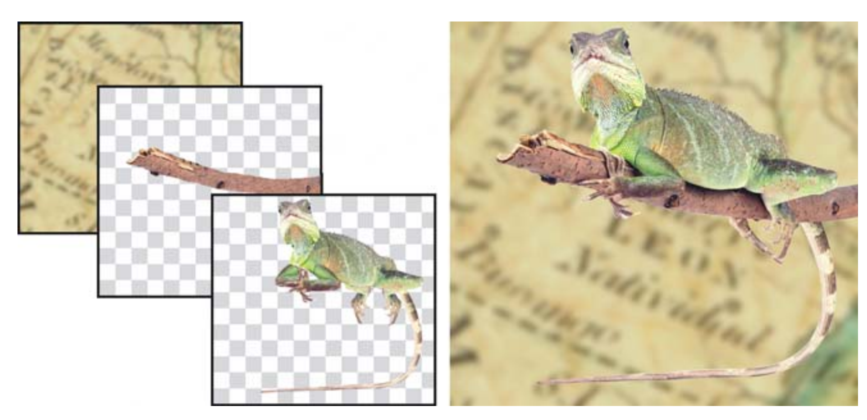
 Weitere Informationen

Weitere Informationen zum Anwenden von Füllungen auf Bilder finden Sie unter „Bilder füllen“ im Abschnitt „Farben und Füllungen“ in der Hilfe.



Mit Objekten arbeiten

Objekte sind eigenständige Bildelemente, die über dem Hintergrund verschiebbar sind. Mithilfe von Objekten können Sie die Bildbearbeitungsmöglichkeiten erweitern. Objekte sind transparente, übereinander gestapelte Ebenen. Der Hintergrund bildet die unterste Ebene. Jedes neue Objekt, das Sie erstellen, wird an der obersten Position innerhalb der Stapelfolge in das Bild eingefügt. Wenn Sie beispielsweise ein Foto öffnen, bildet dieses den Hintergrund. Anschließend können Sie Formen, Pinselstriche, Sprühbilder und andere Objekte hinzufügen, die über das Foto gelegt werden.



Objekte sind mit übereinander gestapelten Ebenen vergleichbar. Dieses Bild setzt sich aus dem Hintergrund und zwei Foto-Objekten zusammen.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Objekte erstellen
- Objekte gruppieren und kombinieren

Objekte erstellen

In Corel PHOTO-PAINT können Sie Objekte aus den folgenden Elementen erstellen:

- Pinselstriche

- Formen
- Hintergrundmotiven
- bearbeitbaren Bereichen

Sie können Objekte neu erstellen, indem Sie Pinselstriche zuweisen oder Formen definieren, oder Sie können bereits vorhandenen Objekten Pinselstriche und Formen hinzufügen. Weitere Informationen zum Zuweisen von Pinselstrichen und Erzeugen von Formen finden Sie unter „Zeichnen und Malen“ auf Seite 439.

Sie können auch den gesamten Bildhintergrund in ein Objekt umwandeln. Hierdurch kann der Hintergrund bearbeitet und innerhalb der Stapelfolge verschoben werden.

Objekte können auch erstellt werden, indem Sie einen bearbeitbaren Bereich im Bildhintergrund oder in einem anderen Objekt definieren. Beim Erstellen eines Objekts aus einem bearbeitbaren Bereich können Sie nur die in diesem Bereich sichtbaren Elemente aufnehmen. Objekte, die von anderen Objekten überdeckt werden und daher nicht sichtbar sind, werden nicht in den bearbeitbaren Bereich aufgenommen. Weitere Informationen zu bearbeitbaren Bereichen finden Sie unter „Mit Masken arbeiten“ auf Seite 419.





Sie können Objekte aus Teilbereichen des Bildhintergrunds erstellen. In diesem Beispiel wird ein bearbeitbarer Bereich definiert; anschließend wird die Auswahl kopiert und verschoben.

Auflösung und Farbmodus sind bei allen Objekten innerhalb eines Bildes gleich. Je mehr Objekte Sie zu einer Datei hinzufügen, desto größer wird die Datei und desto mehr Arbeitsspeicher wird benötigt. Sie können die Dateigröße verringern, indem Sie Objekte kombinieren und dadurch das Bild ebnen. Weitere Informationen zum Kombinieren von Objekten finden Sie unter „Objekte gruppieren und kombinieren“ auf Seite 460.

Wenn die Objekte beim Speichern des Bildes erhalten bleiben sollen, müssen Sie das Bild im Dateiformat von Corel PHOTO-PAINT (CPT) speichern. Weitere Informationen zum Speichern von Bildern finden Sie unter „Speichern und Schließen“ auf Seite 499.

So erstellen Sie Objekte mit Pinsel-Hilfsmitteln

1 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Erstellen** ▸ **Neues Objekt**.

2 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Malfarbe** .

3 Legen Sie in der Eigenschaftsleiste die gewünschten Eigenschaften fest.

4 Ziehen Sie bei gedrückter Maustaste im Bildfenster, um einen Pinselstrich zu erzeugen.



Wenn der Befehl **Markierungsrahmen sichtbar** im Menü **Objekt** aktiviert ist, wird das neue Objekt durch eine gepunktete Umrisslinie (den so genannten Markierungsrahmen) angezeigt.

Alle Pinselstriche und Sprühbilder werden standardmäßig dem aktiven Objekt hinzugefügt.

So erstellen Sie Objekte mit Form-Hilfsmitteln

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf ein Formen-Hilfsmittel.

2 Legen Sie in der Eigenschaftsleiste die gewünschten Eigenschaften fest.

3 Ziehen Sie bei gedrückter Maustaste im Bildfenster, um die gewünschte Form zu erstellen.



Wenn Sie kein neues Objekt erstellen, sondern die Form zum aktiven Objekt hinzufügen möchten, deaktivieren Sie die Schaltfläche **Neues Objekt** in der Eigenschaftsleiste.

So erstellen Sie Objekte aus dem gesamten Bildhintergrund

- Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Erstellen** ▸ **Aus Hintergrund**.

So erstellen Sie Objekte aus bearbeitbaren Bereichen

1 Klicken Sie im Andockfenster **Objekte** auf die Skizze des Hintergrunds oder eines Objekts.

   Falls das Andockfenster **Objekte** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Objekte**.

2 Legen Sie einen bearbeitbaren Bereich fest.

3 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Erstellen** ▸ **Objekt: Auswahl kopieren**.



Wenn Sie beim Erstellen eines Objekts den bearbeitbaren Bereich aus dem Bild entfernen möchten, klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Erstellen** ▸ **Objekt: Auswahl ausschneiden**.

So erstellen Sie Objekte aus allen in einem bearbeitbaren Bereich sichtbaren Elementen

1 Legen Sie einen bearbeitbaren Bereich fest.

2 Klicken Sie auf **Bearbeiten** ▸ **Sichtbares kopieren**.

3 Klicken Sie dann auf **Bearbeiten** ▸ **Einfügen** ▸ **Als neues Objekt einfügen**.

Objekte gruppieren und kombinieren

Objekte, die Sie zu einer Gruppe zusammenfassen, verhalten sich als geschlossene Einheit. Gruppierte Objekte können als Einheit verschoben, gelöscht oder geändert werden. Sie können einer vorhandenen Gruppe weitere Objekte hinzufügen oder die Gruppierung aufheben, um die Objekte in der Gruppe einzeln zu bearbeiten.





Gruppierte Objekte können zusammen verschoben oder geändert werden. In diesem Beispiel werden der Ball und die Kisten zusammen gruppiert, und als Gruppe bezüglich der Größe geändert.

Objekte können auch durch die Erstellung einer Zuschneidegruppe gruppiert werden. In Zuschneidegruppen können die Eigenschaften von Objekten kombiniert werden, indem die Bildelemente aus einem oder mehreren Objekten zur Form eines anderen Objekts hinzugefügt werden. Dabei werden die Eigenschaften der untergeordneten Objekte in die Form des übergeordneten Objekts eingefügt. Wenn es sich zum Beispiel bei dem übergeordneten Objekt um das Bild einer Blume handelt und bei dem untergeordneten Objekt um das Bild eines Himmels, ergibt sich ein Objekt in der Form einer Blume, jedoch mit der Farbe und Struktur des Himmels. Jedes Objekt verhält sich zu anderen Objekten auf darüber liegenden Ebenen der Stapelfolge als übergeordnetes Objekt. Untergeordnete Objekte können also niemals unterhalb des übergeordneten Objekts liegen. Um das Hintergrundbild in eine Zuschneidegruppe aufzunehmen, müssen Sie es zunächst in ein Objekt umwandeln. Zuschneidegruppen können jederzeit rückgängig gemacht werden.

Wenn Sie Objekte kombinieren, werden sie permanent miteinander gruppiert. Sie können mehrere Objekte zu einem Objekt oder Objekte mit dem Hintergrund kombinieren. Kombinierte Objekte können nicht mehr einzeln bearbeitet werden. Durch Kombinieren von Objekten können Sie die Dateigröße reduzieren.

So gruppieren Sie Objekte

1 Wählen Sie die Objekte im Bildfenster aus.

2 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Anordnen** ▸ **Gruppieren**.

So fügen Sie Objekte zu Objektgruppen hinzu

1 Wählen Sie im Bildfenster ein Objekt innerhalb einer Gruppe aus.

2 Klicken Sie bei gedrückter **Umschalttaste** auf das Objekt, das Sie hinzufügen möchten.

3 Klicken Sie auf **Objekt** ▶ **Anordnen** ▶ **Gruppieren**.

So heben Sie die Gruppierung von Objekten auf

1 Klicken Sie im Bildfenster auf ein Objekt innerhalb einer Gruppe.

2 Klicken Sie auf **Objekt** ▶ **Anordnen** ▶ **Gruppierung aufheben**.

So erstellen Sie Zuschneidegruppen

1 Klicken Sie im Andockfenster **Objekte** auf die Spalte links neben der Skizze des Objekts, um es zu einem untergeordneten Objekt zu machen. Daraufhin wird eine **Büroklammer** neben der Skizze angezeigt.

Falls das Andockfenster **Objekte** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▶ **Andockfenster** ▶ **Objekte**.

2 Wählen Sie das untergeordnete Objekt im Bildfenster aus und ziehen Sie es über das übergeordnete Objekt.



Nur die Bereiche des untergeordneten Objekts, die innerhalb des übergeordneten Objekts liegen, sind sichtbar. Ansonsten ist nur der Objektmarkierungsrahmen des untergeordneten Objekts sichtbar.

Untergeordnete Objekte müssen sich innerhalb der Stapelfolge des Andockfensters **Objekte** immer oberhalb der übergeordneten Objekte befinden.

So machen Sie Zuschneidegruppen rückgängig

- Klicken Sie im Andockfenster **Objekte** auf die **Büroklammer** neben den einzelnen untergeordneten Objekten.

  Falls das Andockfenster **Objekte** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▶ **Andockfenster** ▶ **Objekte**.

So kombinieren Sie Objekte

Zu kombinierende Elemente	
Mehrere Objekte zu einem Objekt	Wählen Sie die Objekte aus und klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Kombinieren** ▸ **Objekte miteinander kombinieren**.
Ein oder mehrere Objekte mit dem Hintergrund	Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus und klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Kombinieren** ▸ **Objekte mit Hintergrund kombinieren**.
Alle Objekte mit dem Hintergrund	Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Kombinieren** ▸ **Alle Objekte mit Hintergrund kombinieren**.



Objekte, die mit dem Hintergrund kombiniert werden, gehören zur Hintergrundebene und können nicht mehr als eigenständige Objekte bearbeitet werden.



Vor dem Kombinieren von Objekten können Sie im Listenfeld Objekte zusammenführen und im Feld Deckkraft im Andockfenster **Objekte** die Einstellungen für den **Zusammenführungsmodus** und die **Deckkraft** ändern. Falls das Andockfenster **Objekte** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Objekte**.



Weitere Informationen

Weitere Informationen zum Arbeiten mit Objekten finden Sie unter „Mit Objekten arbeiten“ im Abschnitt „Objekte“ in der Hilfe.



Objekte ändern

Objekte sind unabhängige Bildelemente, die übereinander gelegt werden können. Sie können Objekte ändern (transformieren), die Ränder (Kanten) von Objekten modifizieren, Objekten hinterlegte Schatten hinzufügen und die Transparenz von Objekten festlegen. Objekte können bearbeitet werden, ohne dass sich dies auf die anderen Objekte (oder auf den Hintergrund) im Bild auswirken würde.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Objekte ändern
- Objektränder bearbeiten
- Objekte mit hinterlegten Schatten versehen

Objekte ändern

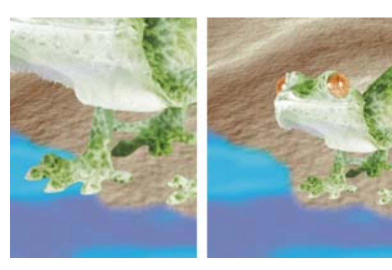
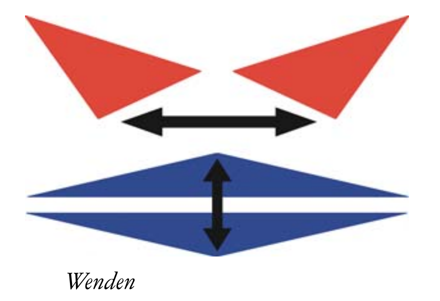
Sie können das Aussehen von Objekten mit den folgenden Änderungsverfahren ändern:

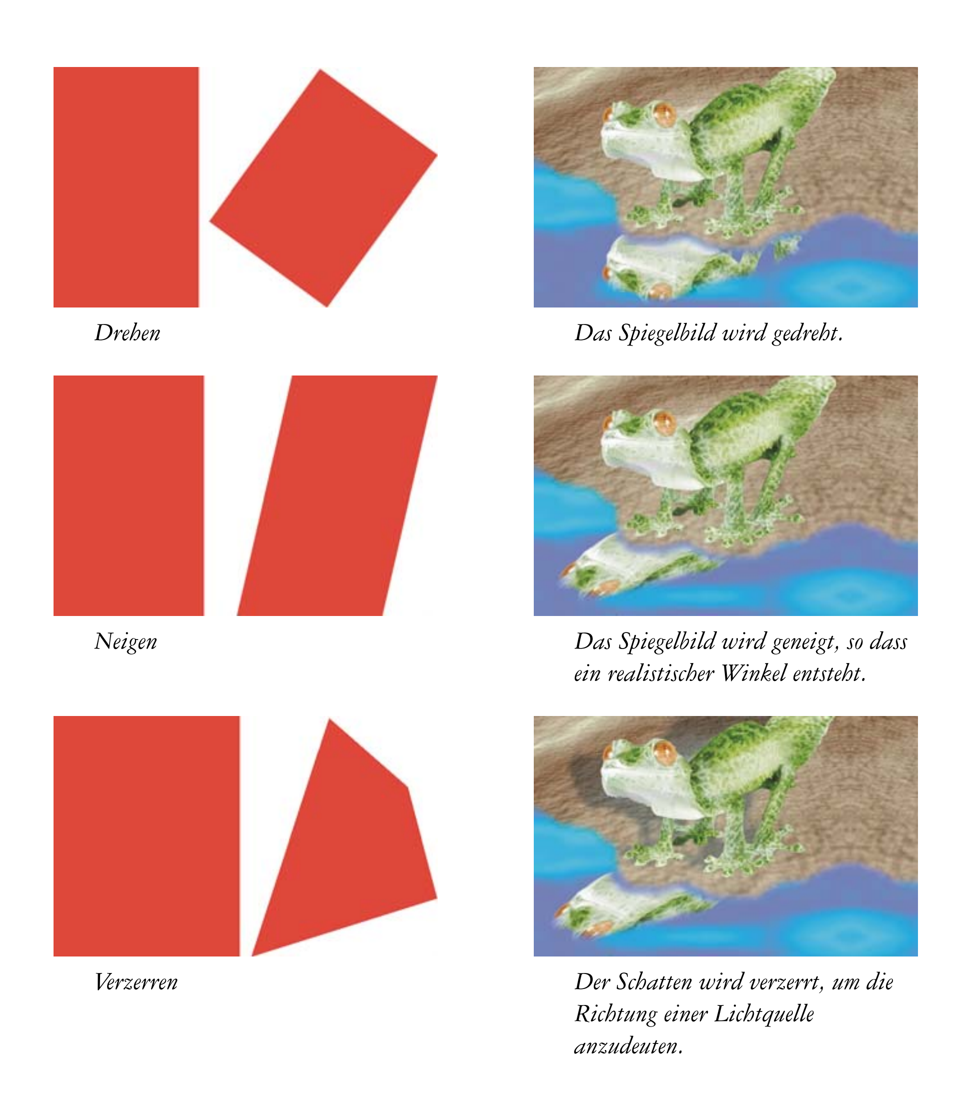
Änderungen	**Beschreibung**
Größe ändern	Hierdurch ändern Sie die Breite und Höhe eines Objekts.
Skalieren	Hierdurch ändern Sie die Größe eines Objekts auf einen bestimmten Prozentwert der Originalgröße.
Drehen	Hierdurch drehen Sie ein Objekt um seinen Drehmittelpunkt.
Wenden	Hierdurch erstellen Sie ein horizontales oder vertikales Spiegelbild eines Objekts.
Neigen	Hierdurch neigen Sie ein Objekt auf eine Seite.

Änderungen	Beschreibung
Verzerren	Hierdurch strecken Sie ein Objekt, ohne dass die Proportionen beibehalten werden.
Perspektive zuweisen	Hierdurch verleihen Sie einem Objekt den Eindruck räumlicher Tiefe.

Sie können direkt im Bildfenster Freihandänderungen zuweisen oder aber die Einstellungen manuell ändern, um genauere Ergebnisse zu erzielen.

Sie können Änderungen einem einzelnen Objekt oder mehreren Objekten gleichzeitig zuweisen.

Änderungen	Auf die Objekte in einem Bild angewendet
 *Größe ändern und skalieren*	 *Das Foto wird herunterskaliert, um es an das Hintergrundbild anzupassen.*
 *Wenden*	 *Das Objekt wird gewendet, um ein Spiegelbild zu erzeugen.*



Drehen

Das Spiegelbild wird gedreht.

Neigen

Das Spiegelbild wird geneigt, so dass ein realistischer Winkel entsteht.

Verzerren

Der Schatten wird verzerrt, um die Richtung einer Lichtquelle anzudeuten.





Perspektive



Ein zweiter Schatten wird hinzugefügt und verändert.

So ändern Sie die Größe eines Objekts

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Position- und Größenmodus**.

3 Ziehen Sie einen der Bearbeitungspunkte des Auswahlrahmens.

4 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Zuweisen**.

Wenn Sie die Änderung verwerfen möchten, doppelklicken Sie auf eine Stelle außerhalb des Objekts.

So skalieren Sie ein Objekt

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Skalierungsmodus**.

3 Ziehen Sie einen Eckbearbeitungspunkt des Auswahlrahmens.

4 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Zuweisen**.

Wenn Sie die Änderung verwerfen möchten, doppelklicken Sie auf eine Stelle außerhalb des Objekts.

So drehen Sie ein Objekt

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Drehmodus**.

3 Ziehen Sie einen Drehbearbeitungspunkt des Auswahlrahmens.

4 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Zuweisen**.

Wenn Sie die Änderung verwerfen möchten, doppelklicken Sie auf eine Stelle außerhalb des Objekts.

So wenden Sie ein Objekt

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Drücken Sie die **Strg-Taste**, halten Sie sie gedrückt und ziehen Sie einen der mittleren Bearbeitungspunkte des Auswahlrahmens durch das Objekt über den gegenüber liegenden Bearbeitungspunkt hinaus.

3 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Zuweisen**.

Wenn Sie die Änderung verwerfen möchten, doppelklicken Sie auf eine Stelle außerhalb des Objekts.

So neigen Sie ein Objekt

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Neigungsmodus**.

3 Ziehen Sie einen Neigungsbearbeitungspunkt des Auswahlrahmens.

4 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Zuweisen**.

Wenn Sie die Änderung verwerfen möchten, doppelklicken Sie auf eine Stelle außerhalb des Objekts.

So verzerren Sie ein Objekt

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Verzerrungsmodus**.

3 Ziehen Sie einen der Verzerrungsbearbeitungspunkte des Auswahlrahmens.

4 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Zuweisen**.

Wenn Sie die Änderung verwerfen möchten, doppelklicken Sie auf eine Stelle außerhalb des Objekts.

So versehen Sie ein Objekt mit Perspektive

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Perspektivenmodus**.

3 Ziehen Sie einen der Perspektivenbearbeitungspunkt des Auswahlrahmens.

4 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Zuweisen** .

Wenn Sie die Änderung verwerfen möchten, doppelklicken Sie auf eine Stelle außerhalb des Objekts.

Objektränder bearbeiten

Sie können das Aussehen eines Objekts ändern, indem Sie seine Randeigenschaften bearbeiten. Sie können die Ränder eines Objekts mit dem Hintergrund überblenden, indem Sie Verläufe erzeugen, Ränder weichzeichnen oder schwarze und weiße Ränder entfernen. Sie können ein einzelnes Objekt in einem Bild hervorheben, indem Sie seine Ränder schärfen.

Verläufe

Wenn Sie den Rändern eines Objekts einen Verlauf zuweisen, erhöht sich die Transparenz der Randpixel, so dass die Ränder insgesamt weicher wirken. Sie können die Breite des Verlaufs und den Transparenz-Gradienten festlegen.



Das Objekt auf der rechten Seite wurde mit einem Verlauf versehen, um die Ränder weicher erscheinen zu lassen.

Rand weichzeichnen

Bei Objekten, die aus einem bearbeitbaren Bereich erstellt wurden, befinden sich an den Rändern häufig Streupixel. Auffällig wird dies, wenn der bearbeitbare Bereich von Pixeln einer anderen Helligkeit oder Farbe umgeben ist. Beim Weichzeichnen der Ränder wird die Farbe der Streupixel durch eine Farbe aus dem Objektinneren ersetzt, so dass ein gleichmäßiger Übergang zum Hintergrund entsteht.

Schwarze oder weiße Objektränder entfernen

Sie können schwarze oder weiße Ränder von einem mit einem Verlauf versehenen Objekt entfernen, indem Sie die Pixel am Objektrand transparenter bzw. deckender machen.

Schärfen

Durch das Schärfen betonen Sie die Ränder eines Objekts. Die Objektränder werden schärfer, da die Pixel, die unter dem Grenzwert liegen, transparent und die Pixel, die innerhalb des Grenzwerts liegen, undurchsichtig werden.



Die Schärfe des Objekts auf der rechten Seite wurde erhöht, um seine Ränder hervorzuheben und zu betonen.

Aussehen des Objektmarkierungsrahmens ändern

Sie können das Aussehen des Objektmarkierungsrahmens anpassen, indem Sie seine Farbe und seinen Grenzwert ändern. Das Ändern des Grenzwerts des Markierungsrahmens ändert die Position der optischen Grenzlinie des aktiven Objekts. Sie können auch die Farbe des Objektmarkierungsrahmens ändern, so dass dieser sich besser vom Bildhintergrund abhebt.

So versehen Sie die Ränder eines Objekts mit Verläufen

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Verlauf**.

3 Geben Sie in das Feld **Breite** einen Wert ein.

4 Wählen Sie im Listenfeld **Ränder** eine der folgenden Optionen:

- **Linear**: Die Transparenz verändert sich über den gesamten Verlaufsbereich in gleichen Schritten.
- **Gekrümmt**: Die Transparenz ändert sich am Anfang und am Ende des Verlaufs in kleinen und zur Mitte hin in größeren Schritten.

Wenn Sie sich den Effekt im Bildfenster ansehen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche **Vorschau** .

So zeichnen Sie die Ränder eines Objekts weich

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Randpixel** ▸ **Rand weichzeichnen**.

3 Geben Sie in das Feld **Breite** einen Wert ein.

Ein höherer Wert ergibt einen sanfteren Übergang zwischen den Rändern des Objekts und dem Hintergrund.

So entfernen Sie schwarze oder weiße Ränder von Objekten

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Randpixel** und wählen Sie eine der folgenden Optionen:

- **Schwarze Randpixel entfernen**: Randpixel werden transparenter.
- **Weiße Randpixel entfernen**: Randpixel werden deckender.

So fügen Sie den Rändern eines Objekts Schärfe hinzu

1 Wählen Sie ein Objekt aus.

2 Klicken Sie auf **Objekt** ▸ **Randpixel** ▸ **Grenzwert**.

3 Geben Sie im Feld **Ebene** einen Wert zwischen 1 und 255 ein.

Bei höheren Werten sinkt die Anzahl der enthaltenen halbtransparenten Pixel.

So ändern Sie den Objektmarkierungsrahmen

1 Klicken Sie auf **Extras** ▸ **Optionen**.

2 Klicken Sie in der Kategorienliste **Arbeitsbereich** auf **Anzeige**.

3 Geben Sie im Feld **Objektgrenzwert** einen Wert zwischen 1 und 255 ein.

Je niedriger der Wert ist, desto mehr Objektpixel werden eingeschlossen.

4 Öffnen Sie die Farbauswahl für den **Objektmarkierungsrahmen** und wählen Sie die gewünschte Farbe aus.



Wenn Sie den Grenzwert des Objektmarkierungsrahmens ändern, verändert sich lediglich der vom Markierungsrahmen eingeschlossene Bereich; das Objekt selbst bleibt unverändert. Nicht vollständig deckende Pixel können außerhalb des Markierungsrahmens liegen und dennoch Bestandteil des Objekts sein.

Objekte mit hinterlegten Schatten versehen

Es gibt drei Typen von hinterlegten Schatten: Leuchten, Flach und Perspektive. Beim Typ Leuchten werden Objekte als Silhouette dargestellt. Diese hinterlegten Schatten sind horizontal und vertikal zentriert und simulieren eine Lichtquelle, die direkt auf das Objekt gerichtet ist. Beim Typ Flach wird der Effekt von gerichtetem Licht simuliert, so dass die Schatten versetzt zu sehen sind. Perspektivisch hinterlegte Schatten erzeugen einen Schatten mit räumlichem Aussehen. Hinterlegte Schatten können allen Objekten, auch Text, hinzugefügt werden.



Das Objekt links ist mit einem hinterlegten Schatten des Typs Flach versehen, während das Objekt rechts einen hinterlegten Schatten vom Typ Perspektive aufweist.

Im Bildfenster können hinterlegte Schatten interaktiv erstellt und angepasst werden. Auch das Ändern der Farbe, Position, Richtung und Transparenz von hinterlegten Schatten kann direkt im Bildfenster erfolgen.

Es können auch vordefinierte hinterlegte Schatten zugewiesen werden. Beim Zuweisen eines vordefinierten Schattens können Sie diesen ändern, um einen angepassten hinterlegten Schatten zu erstellen. Sie können beispielsweise die Richtung und den

Abstand des Schattens von einem Objekt sowie seine Farbe und seine Deckkraft festlegen. Die Ränder von hinterlegten Schatten sind standardmäßig mit einem quadratischen Verlauf versehen. Der Verlaufstyp kann problemlos geändert werden. So können Sie z.B. mit einer Gaußschen Unschärfe einen wirklichkeitsgetreueren hinterlegten Schatten erstellen.

Wenn Sie die Form oder Transparenz eines Objekts ändern, das einen hinterlegten Schatten hat, ändert sich der hinterlegte Schatten automatisch mit.

So fügen Sie interaktiv einen hinterlegten Schatten hinzu

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Interaktiv hinterlegter Schatten** .

2 Wählen Sie ein Objekt aus.

Wenn Sie einen hinterlegten Schatten vom Typ Flach erstellen möchten, ziehen Sie den Mauszeiger vom Mittelpunkt des Objekts weg.

Wenn Sie einen hinterlegten Schatten mit Perspektive erstellen möchten, beginnen Sie mit dem Ziehen am Rand des Objekts.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Die Farbe des hinterlegten Schattens ändern	Ziehen Sie ein Farbfeld von der Farbpalette zum Endknoten auf dem Pfeil für hinterlegte Schatten.
Hinterlegten Schatten verschieben	Ziehen Sie den Startknoten auf dem Pfeil für hinterlegte Schatten.
Richtung des hinterlegten Schattens ändern	Ziehen Sie den Kopf des Pfeils für hinterlegte Schatten.
Deckkraft des hinterlegten Schattens anpassen	Ziehen Sie den dreieckigen **Transparenz-**Bearbeitungspunkt auf dem Pfeil für hinterlegte Schatten.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Randverlauf anpassen	Ziehen Sie den dreieckigen **Verlauf**-Bearbeitungspunkt auf dem Pfeil für hinterlegte Schatten. Standardmäßig sind die Ränder mit einem quadratischem Verlauf versehen, Sie können aber in der Auswahl für **Schattenverlaufsränder** in der Eigenschaftsleiste einen anderen Typ auswählen. So lässt sich z.B. mit der Gaußschen Unschärfe ein wirklichkeitsgetreuer hinterlegter Schatten erstellen.

So fügen Sie einen vordefinierten bzw. einen angepassten hinterlegten Schatten hinzu

1 Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Interaktiv hinterlegter Schatten** .

2 Wählen Sie ein Objekt aus.

3 Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste im Listenfeld **Voreinstellung** eine der dort verfügbaren Voreinstellungen aus.

4 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Farbauswahl für die **Schattenfarbe** und wählen Sie eine Farbe aus.

5 Geben Sie Werte in die folgenden Felder der Eigenschaftsleiste ein:

- **Schatten: Richtung**: Hierdurch legen Sie den Winkel des Schattens zum Objekt fest.
- **Schatten: Abstand**: Hierdurch legen Sie den Abstand des Schattens vom Objektursprung fest.
- **Schatten: Ausblenden**: Hierdurch können Sie festlegen, wie stark sich der Schatten abschwächt (in Prozent), wenn er sich vom Objekt entfernt.
- **Schatten: Dehnungswert**: Hierdurch legen Sie die Länge eines perspektivischen Schattens fest.
- **Schatten: Transparenz**: Hierdurch geben Sie die Transparenz des Schattens an.
- **Schatten: Verlauf**: Hierdurch geben Sie an, wie viele Pixel am Schattenrand für den Verlauf verwendet werden, um weiche Ränder zu erzeugen. Standardmäßig sind die Ränder mit einem quadratischem Verlauf versehen, Sie können aber in

der Auswahl für die **Schattenverlaufsränder** in der Eigenschaftsleiste einen anderen Typ auswählen. So lässt sich z.B. mit der Gaußschen Unschärfe ein wirklichkeitsgetreuer hinterlegter Schatten erstellen. Mithilfe der Auswahl für die **Schattenverlaufsrichtung** können Sie auch eine Richtung für die Verlaufspixel festlegen.



Weitere Informationen

Weitere Informationen zum Bearbeiten von Objekten finden Sie unter „Objekte bearbeiten“ im Abschnitt „Objekte“ in der Hilfe.

Mit Kamera-Rohdateien arbeiten

Sie können Ihre Kamera-Rohdateien in bzw. mit Corel PHOTO-PAINT importieren, öffnen und bearbeiten.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Kamera-Rohdateien verwenden
- Kamera-Rohdateien in Corel PHOTO-PAINT importieren
- Farbe und Ton von Kamera-Rohdateien anpassen
- Schärfe von Kamera-Rohdateien einstellen und Rauschen reduzieren
- Vorschau von Kamera-Rohdateien anzeigen und Bildinformationen abrufen

Kamera-Rohdateien verwenden

Kamera-Rohdateien sind Bilddatendateien, die durch den Sensor einer Digitalkamera erfasst wurden. Diese Dateien werden im Gegensatz zu z.B. JPEG- und TIFF-Dateien als „Rohdateien" bezeichnet, da in der Kamera nur eine minimale Verarbeitung erfolgt, so dass diese Dateien vor dem Druckauftrag zunächst mithilfe eines Bildbearbeitungsprogramms bearbeitet und optimiert werden müssen.

Anstelle von automatischen Farbanpassungen und Konvertierungen durch die Kamera haben Sie mit Kamera-Rohdateien die Möglichkeit, die Verarbeitung von Bilddaten selbst zu steuern. Ohne Verlust der Bildqualität lassen sich Weißabgleich, Tonwertbereich, Kontrast, Farbsättigung und Schärfe von Kamera-Rohdateien, wie jeweils gewünscht, anpassen. Darüber hinaus können Sie jederzeit die jeweiligen Änderungen und Anpassungen auch wieder rückgängig machen. So erhalten Sie immer das gewünschte Ergebnis. In dieser Hinsicht kann man Kamera-Rohdateien mit einem belichteten, doch noch nicht entwickelten Film vergleichen.

Um mit Kamera-Rohdateien arbeiten zu können, müssen Sie an Ihrer Kamera die Einstellung vornehmen, dass die Dateien im entsprechenden Kamera-Rohdateienformat gespeichert werden. Mit Corel PHOTO-PAINT können Sie Kamera-Rohdateien von verschiedenen, unterstützten Kameramodellen importieren und öffnen. Eine Liste der unterstützten Kameramodelle finden Sie auf der Corel Knowledge Base.

Importieren von Kamera-Rohdateien in Corel PHOTO-PAINT

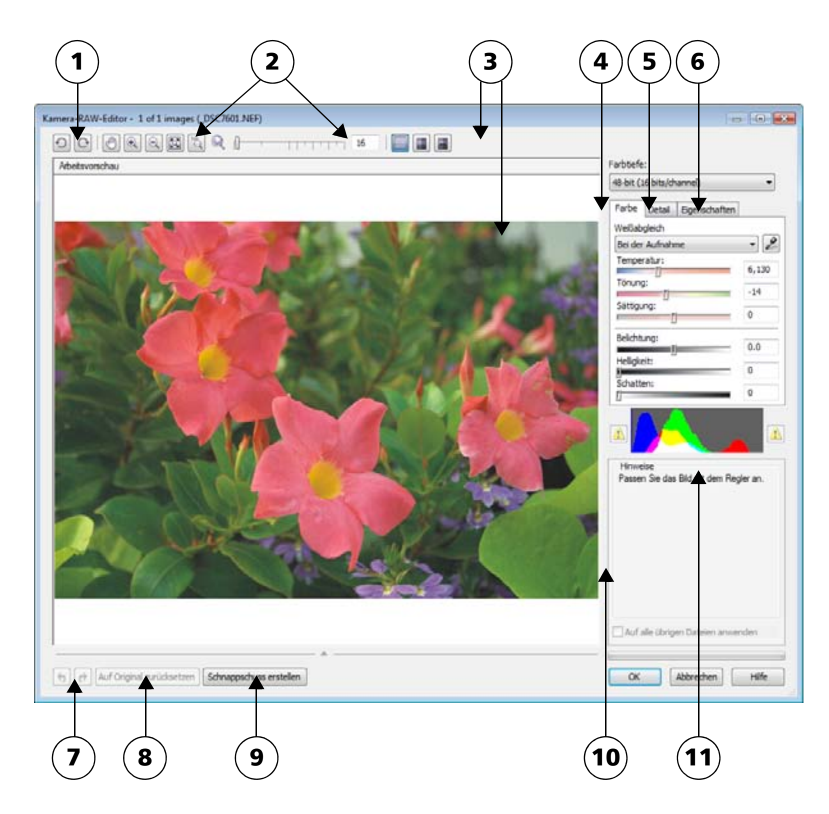
Wenn Sie eine oder auch mehrere Kamera-Rohdateien in Corel PHOTO-PAINT öffnen, werden diese zunächst im 'Kamera-Rohdateieneditor' angezeigt. Mithilfe der Optionen und Steuerelemente im 'Kamera-Rohdateieneditor' können Sie Farbe und Ton der Bilder der Kamera-Rohdateien anpassen. Sind Sie mit dem Ergebnis der jeweiligen Änderungen und Anpassungen einer Datei zufrieden, können Sie die gleichen Anpassungen auch auf die anderen Dateien anwenden.

Nach der Bearbeitung der Kamera-Rohdateien können Sie diese mithilfe der verschiedenen Hilfsmittel und Effekte, die Ihnen in Corel PHOTO-PAINT zur Auswahl stehen, weiterbearbeiten. Danach können Sie die Kamera-Rohdateien als TIFF- oder auch JPEG-Dateien abspeichern; Sie können die Dateien auch in einem anderen gewünschten Format abspeichern, vorausgesetzt, dass das jeweilige Format auch von Corel PHOTO-PAINT unterstützt wird.

Beachten Sie aber, dass Kamera-Rohdateien von bzw. in Corel PHOTO-PAINT nicht in einem Kamera-Rohdateiformat abgespeichert werden können. Jegliche Änderungen, die Sie an den Kamera-Rohdateien im 'Kamera-Rohdateieneditor' vornehmen, gehen verloren, wenn Sie die jeweilige(n) Datei(en) nicht in einem unterstützten Dateiformat abspeichern.

Kamera-Rohdateien bearbeiten

Der 'Kamera-Rohdateieneditor' bietet Ihnen verschiedene Optionen, die in einer für die Farbkorrektur sowie zum Vornehmen weiterer Anpassungen der Kamera-Rohdateien logischen Reihenfolge angeordnet sind. Es wird empfohlen, dass Sie bei der Bearbeitung mit den auf der Farbseite oben angezeigten Hilfsmitteln und Optionen beginnen. Haben Sie Farbe und Ton des Bildes korrigiert bzw. Ihren Wünschen entsprechend angepasst, können Sie die Schärfe des jeweiligen Bildes anpassen und das Rauschen entfernen; verwenden Sie dafür die Optionen bzw. Steuerelemente, die Ihnen auf der Detailseite zur Auswahl stehen. Weitere Informationen zu den Einstellungen auf der Farbseite finden Sie unter „Farbe und Ton von Kamera-Rohdateien anpassen“ auf Seite 481. Weitere Informationen zu den Einstellungen auf der Detailseite finden Sie unter „Schärfe von Kamera-Rohdateien einstellen und Rauschen reduzieren“ auf Seite 486.



Kamera-Rohdateieneditor. Eingekreiste Zahlen entsprechen den Zahlen in der folgenden Tabelle, in der die Hauptkomponenten des Editors beschrieben sind.

Option	**Beschreibung**
1. Hilfsmittel **Drehung**	Hiermit können Sie das Bild um 90 Grad im bzw. gegen den Uhrzeigersinn drehen.
2. Hilfsmittel 'Zoomen' und 'Schwenken'	Mit diesen Hilfsmitteln können Sie das im Vorschaufenster angezeigte Bild vergrößern bzw. verkleinern, das ausgewählte Bild mit einem Vergrößerungsfaktor von mehr als 100 % schwenken sowie die Größe eines Bildes dem Vorschaufenster anpassen.

Option	Beschreibung
3. Vorschaumodi und Vorschaufenster	Mit diesen Hilfsmitteln können Sie sich die Änderungen bzw. Anpassungen, die Sie an einem Kamera-Rohdateibild vorgenommen haben, in einem einzigen oder auch in einem geteilten Fenster anzeigen lassen. Wollen Sie z.B. das ursprüngliche und das veränderte Bild vergleichen, können Sie sich beide Bilddateien nebeneinander anzeigen lassen.
4. **Farbseite**	Hier finden Sie alle Optionen zur Anpassung von Farbe und Ton der Kamera-Rohdateibilder sowie zum Entfernen von Farbstichen und Herausarbeiten verborgener Details.
5. **Detailseite**	Auf dieser Seite finden Sie die entsprechenden Optionen, um Rauschen aus Kamera-Rohdateibildern zu entfernen.
6. **Eigenschaftsseite**	Auf dieser Seite können Sie sich Informationen zu einem Kamera-Rohdateibild (z.B. Größe, Farbmodus und Kameraeinstellungen) anzeigen lassen.
7. **Rückgängig** und **Wiederherstellen**	Mithilfe dieser Schaltflächen können Sie die jeweils letzte Aktion rückgängig machen bzw. wiederherstellen.
8. **Auf Original zurücksetzen**	Mit dieser Schaltfläche können Sie in einem Klick alle Änderungen bzw. Korrekturen, die Sie vorgenommen haben, zurücksetzen lassen. Danach können Sie die Bildbearbeitung mit dem ursprünglichen Kamera-Rohdateibild fortsetzen.
9. **Schnappschuss erstellen**	Damit können Sie die korrigierte Version eines Bildes jederzeit in einem „Schnappschuss“ festhalten. Miniaturansichten der Schnappschüsse werden in einem Fenster unterhalb des jeweiligen Bildes angezeigt.

Option	Beschreibung
10. Bereich für Hinweise	Zeigt Informationen zu der aktiven Steuerung
11. Histogramm	Hiermit können Sie dien Farbtonbereich für das Bild einstellen.

Importieren von Kamera-Rohdateien in Corel PHOTO-PAINT

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
- Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Öffnen**.
- Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Importieren**.

2 Wählen Sie die Kamera-Rohdatei(en) aus, die Sie importieren wollen, und klicken Sie auf **Öffnen** oder **Importieren.**

3 Im Kamera-Rohdateieneditor können Sie die Farb- und Tonanpassung des Kamera-Rohdateibildes vornehmen. Falls erforderlich, können Sie darüber hinaus die Schärfe des Bildes einstellen bzw. anpassen und die Stärke des Rauschens reduzieren.

Haben Sie mehrere Kamera-Rohdateien ausgewählt und wollen die gleichen Änderungen bzw. Anpassungen auf alle Dateien anwenden lassen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Auf alle übrigen Dateien anwenden**.



Sie können Kamera-Rohdateibilder auch zuschneiden bzw. neu aufbauen lassen, bevor Sie sie im Kamera-Rohdateieneditor weiterbearbeiten.

Zum Drehen von Bildern klicken Sie auf die Schaltfläche **Linksdrehen** bzw. **Rechtsdrehen**.

Farbe und Ton von Kamera-Rohdateien anpassen

Sie können Farbe und Ton eines Bildes mithilfe der folgenden Einstellungen anpassen.

Farbtiefe

Farbtiefe bezieht sich auf die Anzahl von Farben in einem Bild. Ein Vorteil bei der Arbeit mit Kamera-Rohdateien ist, dass diese mehr Farben als Fotos in den Formaten JPEG oder auch TIFF enthalten können. Deswegen ist es einfacher, in bzw. mit Kamera-

Rohdateien Farben exakt wiederzugeben, verborgene Details in Schatten herauszuarbeiten und Anpassungen der Helligkeitsstufe vorzunehmen.

Im Kamera-Rohdateieneditor können Sie Kamera-Rohdateien als Bilder mit 24 Bit oder auch mit 48 Bit bearbeiten. 48-Bit-Bilder bieten eine präzisere Farbwiedergabe; zudem besteht weniger die Gefahr, dass während des Retuschierens ein Verlust der Bildqualität auftritt. Beachten Sie aber, dass einige Spezialeffekte, die Ihnen in Corel PHOTO-PAINT zur Auswahl stehen, auf 48-Bit-Bilder nicht angewendet werden können.

Weißabgleich

Mit Weißabgleich wird das Entfernen unnatürlich wirkender Farbstiche aus Bildern bezeichnet, so dass die Bildfarben danach lebensechter wirken. Weißabgleich berücksichtigt die Lichtverhältnisse bei Aufnahme des Fotos und so lässt sich die Farbbalance dementsprechend einstellen, dass echter wirkende Bildfarben entstehen.

Standardmäßig wird von CorelDRAW beim Import einer Kamera-Rohdatei die Einstellung der jeweiligen Kamera für Weißabgleich übernommen. Diese Einstellung wird als Voreinstellung **Bei der Aufnahme** im Listenfeld **Weißabgleich** angezeigt. Wollen Sie diese Einstellung ändern, können Sie den Weißabgleich auch automatisch anpassen lassen. Wählen Sie hierfür die Voreinstellung **Auto** aus. Darüber hinaus können Sie auch eine der folgenden Einstellungen anwenden lassen: **Tageslicht**, **Trüb**, **Schatten**, **Tungsten**, **Fluoreszierend** oder **Blitz**. Mit diesen verfügbaren Optionen können Sie verschiedene Lichtverhältnisse simulieren.

Darüber hinaus können Sie mit dem Hilfsmittel **Pipette** den Kontrast in einem Bild





nach dem Weiß- bzw. Graupunkt automatisch anpassen lassen, den Sie im Vorschaufenster abgetastet haben.

Sind Sie mit den Ergebnissen der **Weißabgleich**-Optionen einmal nicht zufrieden, können Sie unerwünschte Farbstiche über folgende Optionen entfernen:

- **Temperaturregler**: Korrigiert Farbstiche durch Anpassen der Farbtemperatur im Bild, um so die Lichtverhältnisse bei der Aufnahme des Fotos zu kompensieren. Beispiel: Zur Korrektur einer gelbstichigen Innenaufnahme, die bei schwachem Glühlampenlicht gemacht wurde, können Sie den Regler nach links verschieben. Wenn Sie umgekehrt eine blaustichige Aufnahme korrigieren möchten, die durch intensive Lichtverhältnisse entstanden ist, verschieben Sie den Regler nach rechts.
- **Tönung**: Korrigiert Farbstiche durch Anpassen der Grün- oder Magentawerte in einem Bild. Durch Verschieben des Reglers nach rechts können Sie das Bild grüner und durch Verschieben nach links röter machen. Durch Verschieben des Reglers **Tönung** nach Anpassen des Reglers **Temperatur** können Sie ein Bild fein abstimmen.

Farbtonanpassungen

Sie können den Farbton einer Kamera-Rohdatei mit den folgenden Optionen anpassen:

- **Sättigung**: Ermöglicht das Anpassen der Farbkraft. Beispiel: Durch Verschieben des Reglers nach rechts können Sie das Blau des Himmels in einem Bild kräftiger machen. Durch Verschieben des Reglers nach links können Sie die Farbkraft verringern.
- **Belichtung**: Kompensiert die Lichtverhältnisse bei der Aufnahme des Fotos. Mit Belichtung wird die maximal zulässige Lichtmenge bezeichnet, die auf den Sensor einer Digitalkamera fallen kann. Hohe Belichtungswerte haben zur Folge, dass im Foto Bereiche zu sehen sind, die vollkommen weiß sind (keine Details), wohingegen niedrige Werte zu mehr Schatten im jeweiligen Foto führen. Licht- bzw. Belichtungswerte („Exposure Values“, EV): von -3.0 bis + 3.0.
- **Helligkeit**: Hiermit können Sie das gesamte Bild aufhellen oder dunkler machen. Wenn Sie nur die dunkelsten Bereiche eines Bildes dunkler machen wollen, verwenden Sie dafür den Regler 'Schatten'.
- **Schatten**: Hiermit können Sie die Helligkeit in den dunkelsten Bereichen eines Bildes anpassen, ohne dass dadurch etwas an den helleren Bereichen des Bildes verändert wird. Beispiel: Eine helle Lampe hinter einem aufgenommenen Objekt (Hintergrundbeleuchtung) kann bewirken, dass das Objekt im Schatten liegt. Sie können das Foto korrigieren, indem Sie den Regler 'Schatten' nach rechts verschieben, um die dunklen Bereich aufzuhellen und mehr Details sichtbar zu machen.

Histogramm verwenden

Während Sie Bildanpassungen vornehmen, können Sie sich mithilfe der Histogrammfunktion den Tonwertbereich von Bildern anzeigen lassen und damit jegliche Bereiche von Schatten- bzw. Glanzlichterbeschneidungen im Bild ausmachen. Mit dem englischen Begriff „Clipping“ (dt.: „Beschneidung“) wird in diesem Zusammenhang die Umwandlung der Bildpixel bzw. Tonwerte, die heller bzw. dunkler als eine bestimmte Graustufe sind, in Weiß (Glanzlichterbeschneidung) bzw. Schwarz (Schattenbeschneidung) bezeichnet. Solche beschnittene („clipped“) Bildbereiche, bei denen der Tonwertumfang zu gering ist, erscheinen entweder komplett weiß oder vollständig schwarz; stets ist ein Verlust der Detailschärfe die Folge.

Von der Schaltfläche auf der linken Seite der Histogrammfunktion wird ein Warnhinweis angezeigt, wenn ein Bild Schattenbeschneidungen aufweist. Von der Schaltfläche auf der rechten Seite der Histogrammfunktion wird ein Warnhinweis angezeigt, wenn ein Bild Glanzlichterbeschneidungen aufweist. Darüber hinaus können Sie solche Bereiche auch im Vorschaufenster schattieren lassen.

So passen Sie Farbe und Ton von Kamera-Rohdateien an

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
- Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Öffnen**.
- Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Importieren**.

2 Wählen Sie die Kamera-Rohdatei(en) aus, die Sie importieren wollen, und klicken Sie auf **Öffnen** oder **Importieren.**

3 Wählen Sie im Listenfeld **Farbtiefe** eine der folgenden Optionen:
- **48 Bit (16 Bits/Kanal)**
- **24 Bit (8 Bits/Kanal)**

4 Wenn Sie Farbstiche entfernen wollen, wählen Sie die Option **Auto** im Listenfeld **Weißabgleich** aus.

Wenn Sie mit den Ergebnissen nicht zufrieden sein sollten, können Sie auch einen präziseren Weißpunkt festlegen. Verwenden Sie dafür das Hilfsmittel **Pipette** zum Abtasten von Weiß- bzw. Graustufen im Bild.

5 Führen Sie eine oder mehrere der folgenden Aufgaben durch.

Aktion	Vorgehensweise
Verschiedene Lichtverhältnisse simulieren	Wählen Sie eine Option aus dem Listenfeld **Weißabgleich**.

Aktion	Vorgehensweise
Farbe im Bild korrigieren	Verschieben Sie den Regler **Temperatur** und stimmen Sie dann die Farbkorrektur mit dem Regler **Tönung** noch besser ab.
Farben kräftiger oder weniger kräftig machen	Verschieben Sie den Regler **Sättigung** nach rechts, um die Farbintensität im Bild zu erhöhen, oder nach links, um die Farbintensität zu verringern.
Belichtung anpassen	Verschieben Sie den Regler **Belichtung** nach links, um überbelichtete Kameraeinstellungen zu kompensieren, oder nach rechts, um unterbelichtete Kameraeinstellungen zu kompensieren.
Bilder aufhellen oder dunkler machen	Verschieben Sie den Regler **Helligkeit** nach rechts, um das Bild aufzuhellen, oder nach links, um das Bild dunkler zu machen.
Helligkeit in den dunklen Bildbereichen anpassen, ohne die helleren Bereiche zu verändern	Verschieben Sie den Regler **Schatten**.
Schattenbeschneidungen anzeigen	Klicken Sie auf die Schaltfläche links neben dem Histogramm.
Glanzlichterbeschneidungen anzeigen	Klicken Sie auf die Schaltfläche rechts neben dem Histogramm.



Sie können die aktuelle Version Ihres Bildes festhalten, indem Sie auf die Schaltfläche **Schnappschuss erstellen** klicken. Miniaturansichten der Schnappschüsse werden im Fenster unterhalb des Bildes angezeigt. Die Schnappschüsse sind sequenziell nummeriert und können durch Klicken auf die Schaltfläche 'Schließen' oben rechts in der Titelleiste des jeweiligen Schnappschusses gelöscht werden.

Wenn Sie eine Farb- bzw. Toneinstellung einmal schrittweise ändern möchten, können Sie dafür das Feld rechts neben einem Regler anklicken und dann die **Nach-oben**- bzw. **Nach-unten**-Pfeiltasten verwenden.

Sie können die zuletzt vorgenommene Korrektur rückgängig machen oder wiederherstellen, indem Sie auf **Rückgängig** bzw. **Wiederherstellen** klicken. Um alle Korrekturen rückgängig zu machen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Auf Original zurücksetzen**.

Schärfe von Kamera-Rohdateien einstellen und Rauschen reduzieren

Sie können die Bildschärfe von Kamera-Rohdateien erhöhen, um Bildränder hervorzuheben.

Kamera-Rohdateien können Helligkeitsrauschen (Graustufen) und Farbrauschen (Chroma) enthalten, was vor allem in den dunkleren Bereichen von Bildern hervortritt. Helligkeitsrauschen erscheint dabei als sog. „Schnee"-Effekt und Farbrauschen als zufällig verteilte Pixel verschiedener Farben, die in verschiedenen Bildbereichen ungeordnet gestreut sind. Für eine höhere Bildqualität können Sie Rauschen in Kamera-Rohdateien reduzieren.





Vor (links) und nach (rechts) Reduzieren von Rauschen in einem Kamera-Rohdateibild

So erhöhen Sie die Schärfe in einem Kamera-Rohdateibild

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
- Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Öffnen**.
- Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Importieren**.

2 Wählen Sie die Kamera-Rohdatei(en) aus, die Sie importieren wollen, und klicken Sie auf **Öffnen** oder **Importieren.**

3 Klicken Sie im Kamera-Rohdateieneditor auf die Registerkarte **Details**.

4 Bewegen Sie den Regler **Schärfe**, um die Ränder des Bildes hervorzuheben.

So reduzieren Sie Rauschen in einer Kamera-Rohdatei

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
- Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Öffnen**.
- Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Importieren**.

2 Wählen Sie die Kamera-Rohdatei(en) aus, die Sie importieren wollen, und klicken Sie auf **Öffnen** oder **Importieren.**

3 Klicken Sie auf die Registerkarte **Details**.

4 Verschieben Sie einen der folgenden Regler nach rechts:
- **Helligkeitsrauschen**: Reduzieren des Helligkeitsrauschens.
- **Farbrauschen** : Reduzieren des Farbrauschens. Beachten Sie aber auch, dass höhere Einstellungen eine geringere Farbgenauigkeit von Bildern zur Folge haben kann.



Manchmal lassen sich durch eine Kombination aus Anpassung von **Helligkeitsrauschen** und **Farbrauschen** bessere Ergebnisse erzielen.

Vorschau von Kamera-Rohdateien anzeigen und Bildinformationen abrufen

Indem Sie sich die Vorschau von Kamera-Rohdateien auf verschiedene Weisen anzeigen, lassen sich die Farb- sowie Tonänderungen bzw. die von Ihnen vorgenommenen Anpassungen besser bewerten. So können Sie Bilder beispielsweise drehen, in einen neuen Bildbereich schwenken, Bilder vergrößern oder verkleinern sowie auswählen, wie das korrigierte Bild im Vorschaufenster angezeigt werden soll.

Darüber hinaus können Sie Informationen zu Farbmodus, Bildgröße und Auflösung einer Kamera-Rohdatei abrufen. Zusätzlich können Sie sich Informationen zur Kamera sowie auch zu den Kameraeinstellungen bei der Aufnahme des jeweiligen Fotos anzeigen lassen.

So zeigen Sie die Vorschau von Kamera-Rohdateien an

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
- Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Öffnen**.
- Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Importieren**.

2 Wählen Sie die Kamera-Rohdatei(en) aus, die Sie importieren wollen, und klicken Sie auf **Öffnen** oder **Importieren.**

3 Führen Sie im Kamera-Rohdateieneditor eine der nachstehend aufgeführten Aufgaben aus:

Aktion	Vorgehensweise
In anderen Bildbereich schwenken	Ziehen Sie das Bild mit dem Hilfsmittel **Schwenken**, bis der Bereich angezeigt wird, den Sie betrachten möchten.
Ansicht vergrößern und verkleinern	Aktivieren Sie die Schaltfläche **Vergrößern** bzw. **Verkleinern** und klicken Sie in das Vorschaufenster. Für das Vergrößern bzw. Verkleinern können Sie auch den Regler **Zoom** verwenden.
Bild in das Vorschaufenster einpassen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Auf Arbeitsfläche zoomen** .
Bild in seiner tatsächlichen Größe anzeigen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **100%** .
Korrigiertes Bild in einem einzelnen Vorschaufenster anzeigen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Gesamtvorschau**.
Korrigiertes Bild in einem Fenster und Originalbild in einem anderen Fenster anzeigen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Vorher/ Nachher-Gesamtvorschau**.
Bild in einem Fenster mit einer Trennlinie zwischen Original und korrigierter Version anzeigen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Vorher/ Nachher-Teilvorschau**. Zeigen Sie mit dem Mauszeiger auf die gestrichelte Trennlinie und ziehen Sie diese dann in einen anderen Bereich des Bildes.

So rufen Sie Informationen zu einer Kamera-Rohdatei ab

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
- Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Öffnen**.
- Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Importieren**.

2 Wählen Sie die Kamera-Rohdatei(en) aus, die Sie importieren wollen, und klicken Sie auf **Öffnen** oder **Importieren.**

3 Klicken Sie im Kamera-Rohdateieneditor auf die Registerkarte **Eigenschaften**, werden Ihnen die verfügbaren Informationen zu den Eigenschaften der jeweiligen Datei wie z.B. Farbraum, Hersteller und Kameramodell, Brennweite, Belichtungszeit und ISO Speed Rating angezeigt.



Bilder für das Web erstellen

Mit Corel PHOTO-PAINT bekommen Sie die Hilfsmittel an die Hand, die Sie zum Erstellen von Bildern für das Web (Internet) benötigen.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Bilder für das Web exportieren und optimieren
- Rollover erstellen und bearbeiten

Bilder für das Web exportieren und optimieren

In Corel PHOTO-PAINT haben Sie die Möglichkeit, Bilder für das Web zu exportieren und zu optimieren.

Bilder exportieren

Bevor Sie ein Bild in das Web stellen können, müssen Sie es in ein webkompatibles Format wie z. B. GIF oder JPEG exportieren. Das Dateiformat GIF eignet sich am besten für Strichzeichnungen, Text und Bilder mit scharfen Rändern oder nur wenigen Farben, während das Format JPEG für Fotos verwendet werden kann. Weitere Informationen zu diesen und anderen Dateiformaten finden Sie unter „Webkompatibles Dateiformat wählen“ in der Hilfe.

Bilder optimieren

Sie können Bilder vor dem Export auch optimieren, um die Anzeigequalität und Dateigröße an die spezifischen Bedingungen im Web anzupassen.
Corel PHOTO-PAINT bietet die Möglichkeit, Bilder im Vorschaumodus mit bis zu vier unterschiedlichen Einstellungskonfigurationen anzeigen zu lassen. Auf diese Weise können die Dateiformate, die Voreinstellungen, die Download-Geschwindigkeit, die Komprimierung, die Dateigröße, die Bildqualität und der Farbumfang verglichen werden. Die einzelnen Vorschaufenster verfügen außerdem über Zoom- und Schwenkfunktionen, mit deren Hilfe Sie das Bild genauer betrachten können, bevor Sie es exportieren.

Corel PHOTO-PAINT enthält bereits verschiedene Voreinstellungen, die Sie bearbeiten können. Darüber hinaus können Sie Ihre eigenen Einstellungen hinzufügen bzw. löschen. Nachdem Sie die gewünschten Einstellungen für alle Vorschaubereiche festgelegt haben, können Sie die Einstellungen für das gesamte Optimierungsdialogfeld speichern.

So exportieren Sie ein Bild für das Web

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Für das Web exportieren**.

2 Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.

3 Geben Sie in das Feld **Dateiname** einen Dateinamen ein.

Deaktivieren Sie gegebenenfalls die Option **Teilbilder**.

4 Wählen Sie im Listenfeld **Dateityp** ein Dateiformat aus.

5 Aktivieren Sie die Option **Nur Bilder**.

6 Klicken Sie auf **Speichern**.

7 Legen Sie im Exportdialogfeld für das ausgewählte Dateiformat die gewünschten Einstellungen fest.

So optimieren und exportieren Sie ein Bild für das Web

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Web-Bildoptimierung**.

2 Wählen Sie in den Listenfeldern unterhalb der Vorschaufenster die gewünschten Einstellungen. Folgende Listenfelder stehen zur Verfügung:

- **Dateityp**
- **Webvoreinstellung**

Wenn die Bildvorschauen, Download-Geschwindigkeiten, Komprimierungsraten, Dateigrößen und Farbpaletten automatisch aktualisiert werden sollen, muss die Option **Vorschau** aktiviert sein.

3 Wählen Sie je eine Option in den Listenfeldern unterhalb der Vorschaufenster, um das Dateiformat festzulegen.

Das ausgewählte Format wird durch eine rote Umrandung gekennzeichnet.

4 Klicken Sie auf **OK**.

5 Geben Sie im Dialogfeld **Web-Bild auf Datenträger speichern** im Feld **Dateiname** einen Dateinamen ein.

6 Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie das Bild speichern möchten.

7 Klicken Sie auf **Speichern**.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Anzahl der Vorschaubereiche erhöhen	Klicken Sie oben rechts auf eine der Schaltflächen für den Vorschaubereich.
In anderen Bildbereich schwenken	Ziehen Sie im ersten Vorschaufenster.
Vergrößern	Wählen Sie im Listenfeld **Zoomstufe** einen Vergrößerungswert.
Voreinstellungen für einen einzelnen Vorschaubereich bearbeiten	Klicken Sie in einem der Vorschaubereiche auf **Erweitert**. Bearbeiten Sie die Voreinstellungen im Dialogfeld **Exportieren**. Wenn Sie das Dateiformat **GIF** oder **PNG8** auswählen, können Sie im Dialogfeld **In Palettenbild konvertieren** die Farbpalette und Einstellungen ändern.
Aktuelle Konfiguration der Einstellungen für einen Vorschaubereich speichern	Klicken Sie für jeden Bereich, in dem Sie die Einstellungen speichern möchten, auf die Schaltfläche **Einstellungen speichern**.
Angepasste Voreinstellung speichern	Klicken Sie auf **Hinzufügen**.
Angepasste Voreinstellung löschen	Klicken Sie auf **Löschen**.
Download-Dauer für bestimmte Verbindungsgeschwindigkeiten überprüfen	Wählen Sie im Listenfeld **Verbindungsgeschwindigkeit** eine Geschwindigkeit aus.



Sie können die verschiedenen Dateiformate mit dem Originalbild vergleichen, indem Sie in einem der Vorschaufenster das Dateiformat **Original** auswählen.

Rollover erstellen und bearbeiten

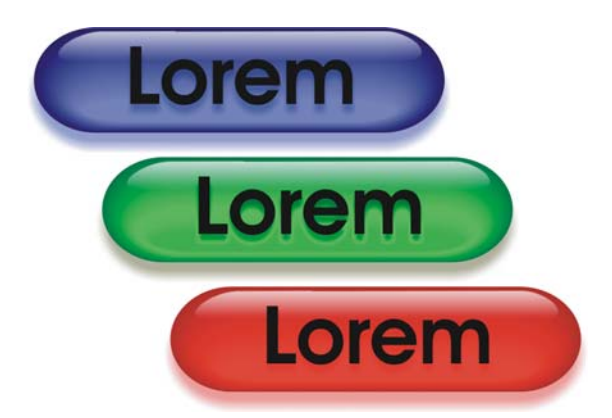
Ein Rollover ist ein interaktives Bild, das sein Aussehen ändert, wenn Sie darauf klicken oder mit der Maus darauf zeigen. Sie können beispielsweise eine Schaltfläche erstellen, die beim Klicken ihre Farbe ändert oder Text anzeigt, wenn Sie mit der Maus darauf zeigen. Rollover werden häufig auf Webseiten als Navigationsschaltflächen verwendet.

Rollover erstellen

Grundlage für Rollover sind Objekte, wie Formen, Pinselstriche und Text. Sie können sowohl einzelne Objekte als auch ganze Objektgruppen, wie z. B. eine Ellipse mit Text, verwenden. Rollover können die folgenden Statuseigenschaften haben:

- **Normal**: Zeigt den Standardstatus an.
- **Darüber**: Dieser Status wird ausgelöst, wenn Sie auf das Rollover zeigen.
- **Angeklickt**: Dieser Status wird ausgelöst, wenn Sie auf das Rollover klicken.

Jeder Status besteht aus einem oder mehreren Objekten.



Ein Rollover kann drei Statuseigenschaften haben: ***Normal**, **Darüber*** *und* ***Angeklickt***

Sie können einem Rollover Eigenschaften zuweisen. Dies kann z. B. eine Webadresse sein, die sich öffnet, wenn Sie auf das Rollover klicken, oder alternativer Text, der angezeigt wird, sobald Sie auf das Rollover zeigen. Durch Festlegen eines Zieles für den Status **Angeklickt** kann bestimmt werden, wie sich eine Webseite in einem Browserfenster öffnet. Den Statuseigenschaften **Darüber** und **Angeklickt** können auch Klangdateien zugewiesen werden, die beim Aktivieren dieser Rollover-Statuseigenschaften wiedergegeben werden.

Rollover-Objekte bearbeiten

Sie können den Rollover-Status bearbeiten, indem Sie den einzelnen Statuseigenschaften Objekte hinzufügen, die Objekte in den Statuseigenschaften bearbeiten oder Objekte löschen. Beim Erstellen eines Rollovers werden die Originalobjekte jeweils in den Status **Normal**, **Darüber** und **Angeklickt** kopiert. Wenn Sie einem Rollover-Status ein Objekt hinzufügen, wird das Objekt jedem Status

hinzugefügt. Änderungen am Objekt gelten jedoch immer nur für den aktuellen Status. So können Sie z. B. für den Status **Darüber** anderen Text als für den Status **Normal** festlegen, indem Sie den Originaltext in diesem Status ersetzen.

Wenn Sie ein Rollover auf Grundlage eines bearbeitbaren Bereichs oder des Hintergrunds erstellen möchten, muss der Bereich bzw. der Hintergrund erst in ein Objekt umgewandelt werden. Weitere Informationen zu bearbeitbaren Bereichen finden Sie unter „Mit Masken arbeiten“ auf Seite 419.

Wenn Sie ein Rollover erstellen, wird das Bild in Teilbilder aufgeteilt und das Rollover wird zu einem Teilbild. Weitere Informationen zum Arbeiten mit Teilbildern und zum Exportieren und Optimieren von in Teilbilder aufgeteilten Bildern finden Sie unter “Bilder in Teilbilder aufteilen” in der Hilfe.

So erstellen Sie ein Rollover

1 Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus.

Beim Erstellen eines Rollovers werden die Originalobjekte zerstört. Sollen die Originalobjekte erhalten bleiben, speichern Sie sie, bevor Sie mit der Rollover-Erstellung beginnen.

2 Klicken Sie auf **Web ▸ Rollover aus Objekt erstellen**.

3 Legen Sie im Andockfenster **Rollover** die folgenden Eigenschaften für das Rollover fest:

- **URL**: Geben Sie die Internetadresse (URL) ein, die sich beim Klicken auf das Rollover öffnen soll.
- **ALT**: Geben Sie den alternativen Text ein, der im Browser angezeigt wird, wenn der Benutzer auf das Rollover zeigt.

4 Wählen Sie im Listenfeld **Status** eine der folgenden Optionen:

- **Normal**
- **Darüber**
- **Angeklickt**

5 Bearbeiten Sie den ausgewählten Rollover-Status, indem Sie Objekte hinzufügen, entfernen oder ändern.

6 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Bearbeitung beenden** .

Jeder Status behält seine jeweiligen Objekte, aus denen er besteht, so dass Sie mit dem Bearbeiten des Rollovers fortfahren können.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Einem Rollover-Status Klang hinzufügen	Geben Sie im Feld **Klang** den Namen der Klangdatei ein, die wiedergegeben werden soll, wenn der ausgewählte Status ausgelöst wird. Sie können den Speicherort der Klangdatei auch mithilfe der Schaltfläche **Durchsuchen** angeben.
Ziel-Frame oder Browserfenster für die URL angeben	Wählen Sie im Listenfeld **Ziel** einen Zieltyp: **_self** öffnet die URL im aktuellen Frame, **_blank** öffnet die URL in einem neuen Browserfenster, **_top** öffnet die URL im Stamm-Frame des Browsers, **_parent** öffnet die URL im höchstrangigen Frame.
Vorschau des Rollovers in einem Browser anzeigen	Klicken Sie im Andockfenster **Rollover** auf die Schaltfläche **Vorschau im Browser**.
Neues Rollover erstellen	Klicken Sie auf die Schaltfläche **Rollover aus Objekt erstellen**.

So bearbeiten Sie ein Rollover

1 Wählen Sie im Andockfenster **Objekte** ein Rollover aus.

Rollover sind an den **Rollover-Objekt-Symbolen** rechts neben dem Objektnamen zu erkennen.

Falls das Andockfenster **Objekte** nicht geöffnet ist, klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Andockfenster** ▸ **Objekte**.

2 Klicken Sie auf **Web** ▸ **Rollover bearbeiten**.

3 Wählen Sie im Listenfeld **Status** im Andockfenster **Rollover** einen Status:

- **Normal**
- **Darüber**
- **Angeklickt**

4 Bearbeiten Sie den Rollover-Status, indem Sie Objekte hinzufügen, entfernen oder ändern.

5 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Bearbeitung beenden**.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Rollover-Status auf **Normal** zurücksetzen, um von vorne zu beginnen	Klicken Sie auf **Zurücksetzen**.
Jeden Rollover-Status in ein einfaches Objekt zurückverwandeln	Klicken Sie auf **Web** ▸ **Rollover-Objekte extrahieren**.



Wenn Sie mit **Rollover-Objekte extrahieren** ein Rollover in einfache Objekte zurückverwandeln, werden den Komponentenobjekten automatisch Namen zugewiesen.

Das gleichzeitige Bearbeiten mehrerer Rollover ist nicht möglich.



Weitere Informationen

Weitere Informationen zum Erstellen von Bildern für das Web finden Sie unter „Bilder für das Web erstellen“ im Abschnitt „Webbilder und -filme“ in der Hilfe.



Speichern und Schließen

In Corel PHOTO-PAINT können Sie Ihre Arbeit während des Erstellens und vor dem Schließen eines Bildes speichern. Sie können Bilder auch in zahlreichen anderen Dateiformaten speichern.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Bilder speichern
- Bilder in andere Dateiformate exportieren
- Schließen von Bildern

Bilder speichern

Sie können ein Bild speichern, um es beizubehalten. Darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit, Bilder in regelmäßigen Zeitabständen automatisch zu speichern und Sicherungskopien der Dateien anzulegen.

Beim Speichern eines Bildes geben Sie ein Dateiformat, einen Dateinamen sowie den Ordner an, in dem die Datei gespeichert werden soll. Bilder werden automatisch mit dem aktuell gewählten Dateiformat, Dateinamen und Speicherort gespeichert. Das Standardformat ist das programmeigene Corel PHOTO-PAINT-Dateiformat (CPT). Beim Speichern im Corel PHOTO-PAINT-Dateiformat (CPT) bleiben sämtliche Bildeigenschaften (Objekte, die zuletzt erstellte Maske, Alpha-Kanäle, Gitter, Hilfslinien und Farbinformationen) erhalten, so dass Sie diese zu einem späteren Zeitpunkt erneut bearbeiten können.

Sie können Bildern Informationen (Metadaten) wie z.B. Kommentare, Anmerkungen oder auch Tags (Windows Vista) hinzufügen, wodurch das Auffinden und auch Verwalten Ihrer Bilder wesentlich vereinfacht wird.

So speichern Sie Bilder

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Speichern unter**.

2 Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.

3 Wählen Sie im Listenfeld **Dateityp** ein Dateiformat aus.

4 Geben Sie im Listenfeld **Dateiname** einen Namen ein.

Dem Dateinamen wird automatisch die Dateinamenerweiterung des gewählten Formats angehängt, diese Erweiterung kann jedoch entfernt werden.

5 Aktivieren Sie eines oder mehrere der folgenden Kontrollkästchen:
- **Nur Auswahl**: Es werden nur die in Ihrem Bild definierten bearbeitbaren Bereiche gespeichert, sofern keine Objekte aktiviert oder ausgewählt sind. Wenn keine bearbeitbaren Bereiche vorhanden sind, werden lediglich die aktiven und ausgewählten Objekte gespeichert.
- **Filter-Dialogfeld nicht anzeigen**: Verhindert die Anzeige von Dialogfeldern, die weitere Optionen für den Export enthalten.

6 Klicken Sie auf **Speichern**.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Datei komprimieren	Wählen Sie aus dem Listenfeld **Komprimierungstyp** einen Komprimierungstyp aus. Das Listenfeld **Komprimierungstyp** steht Ihnen aber nur dann zur Auswahl, wenn Sie ein Bild in einem Dateiformat gespeichert haben, das auch komprimiert werden kann.
Informationen zu einer Datei angeben	Geben Sie den gewünschten Text im entsprechenden Feld **Kommentare** (Windows Vista) bzw. **Notizen** (Windows XP) ein.



Wenn Sie ein Bild mit Objekten in einem Dateiformat speichern, das Objekte nicht unterstützt, können Sie im Bildfenster mit der Bearbeitung der Originaldatei fortfahren, die die Objekte nach wie vor enthält. Das Bild und die Objekte können weiterhin im CPT-Format (Corel PHOTO-PAINT) gespeichert werden.



Sie können die Anmerkungen im Feld **Notizen** im Dialogfeld **Öffnen** anzeigen, wenn Sie ein Bild öffnen, oder im Dialogfeld **Importieren**, wenn Sie

ein Bild importieren. Bei einigen Dateiformaten ist das Speichern von Anmerkungen für ein Bild nicht möglich.

Dokumenteigenschaften bearbeiten

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Dokumenteigenschaften**.

2 Geben Sie im Dialogfeld **Dokumenteigenschaften** die jeweils gewünschten Wörter bzw. Ausdrücke ein: Titel, Thema, Stichwörter, Notizen oder Autor.

Wählen Sie zur Festlegung im Listenfeld **Bewertung** eine Bewertung aus.

3 Klicken Sie auf **OK**.

Bilder in andere Dateiformate exportieren

Sie können Corel PHOTO-PAINT-Bilder in zahlreiche Dateiformate exportieren. Wenn bzw. während Sie ein Bild in ein anderes Dateiformat exportieren, bleibt das Originalbild aber im Bildfenster und im jeweiligen ursprünglichen Dateiformat geöffnet.

Das von Ihnen gewählte Dateiformat richtet sich danach, wie Sie das Bild in der Zukunft verwenden möchten. Wenn Sie das Bild in ein anderes Dateiformat als das Corel PHOTO-PAINT-Dateiformat (CPT) exportieren, gehen aber möglicherweise einige Bildeigenschaften verloren, da jedes Dateiformat seine eigenen Merkmale hat und dementsprechend einzusetzen ist. Wenn Sie beispielsweise ein Bild in einem Bildbearbeitungsprogramm eines Drittanbieters bearbeiten möchten, können Sie das Bild in das Adobe Photoshop-Dateiformat (PSD) exportieren. Sie können so zahlreiche Bildeigenschaften (z.B. Objekte und Masken) beibehalten, so dass Sie mit der Bearbeitung des Bildes fortfahren können. Wenn Sie ein Bild für die gemeinsame Nutzung einrichten möchten, sind TIFF-Dateien (Tagged Image File Format) oder BMP-Dateien (Windows-Bitmap) geeignete Dateiformate, da es sich hierbei um Standardformate handelt. Bilder in diesen Dateiformaten können in den meisten Bilddarstellungs- und DTP-Programmen geöffnet werden.

Sie können eine Datei auch exportieren und dabei für die Verwendung mit Geschäftsanwendungen wie z. B. Microsoft Office oder Corel WordPerfect Office optimieren.

Weitere Informationen über die von verschiedenen Dateiformaten unterstützten Bildeigenschaften finden Sie in den technischen Hinweisen der einzelnen Dateiformate unter „Unterstützte Dateiformate“ in der Hilfe.

So exportieren Sie ein Bild in ein anderes Dateiformat

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Exportieren**.

2 Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.

3 Wählen Sie im Listenfeld **Dateityp** ein Dateiformat aus.

4 Geben Sie im Listenfeld **Dateiname** einen Namen ein.

Dem Dateinamen wird automatisch die Dateinamenerweiterung des gewählten Formats angehängt, diese Erweiterung kann jedoch entfernt werden.

5 Aktivieren Sie eines oder mehrere der folgenden Kontrollkästchen:

- **Nur Auswahl**: Es werden nur die in Ihrem Bild definierten bearbeitbaren Bereiche gespeichert, sofern keine Objekte aktiviert oder ausgewählt sind. Wenn keine bearbeitbaren Bereiche vorhanden sind, werden lediglich die aktiven und ausgewählten Objekte gespeichert.
- **Filter-Dialogfeld nicht anzeigen**: Verhindert die Anzeige von Dialogfeldern, die weitere Optionen für den Export enthalten.

6 Klicken Sie auf **Speichern**.

Darüber hinaus können Sie Folgendes tun:

Datei komprimieren	Wählen Sie aus dem Listenfeld **Komprimierungstyp** einen Komprimierungstyp aus. Das Listenfeld **Komprimierungstyp** steht Ihnen aber nur dann zur Auswahl, wenn Sie ein Bild in einem Dateiformat gespeichert haben, das auch komprimiert werden kann.
Informationen zu einer Datei angeben	Geben Sie den gewünschten Text im entsprechenden Feld **Kommentare** (Windows Vista) bzw. **Notizen** (Windows XP) ein. Unter Windows Vista können Sie darüber hinaus Dateien auch Tags hinzufügen.

So exportieren Sie Bilder nach Microsoft Office oder Corel WordPerfect Office

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Für Office exportieren**.

2 Wählen Sie im Listenfeld **Exportieren in** eine der folgenden Optionen:

- **Microsoft Office**
- **WordPerfect Office**

3 Klicken Sie auf **OK**.

4 Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Datei speichern möchten.

5 Geben Sie im Listenfeld **Dateiname** einen Namen ein.

6 Klicken Sie auf **Speichern**.



Bilder werden mit 96 DPI exportiert. Die Farbverwaltungseinstellungen bleiben unverändert.

Ebenen in einem Bild werden beim Exportieren nach Microsoft Office oder Corel WordPerfect Office geebnet.

Bilder schließen

Sie können zur gleichen Zeit ein oder auch mehrere geöffnete Bilder schließen. Wenn Sie Bilder schließen, ohne sie vorher zu speichern, gehen Ihre Bearbeitungen verloren.

So schließen Sie Bilder

So schließen Sie...	Vorgehensweise
Ein geöffnetes Bild	Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Schließen**.
Alle geöffneten Bilder	Klicken Sie auf **Fenster** ▸ **Alle schließen**.



Weitere Informationen

Weitere Informationen zum Importieren von Bildern finden Sie unter „Speichern und schließen“ im Abschnitt „Erste Schritte“ in der Hilfe.



Grundlegende Informationen zum Drucken

In Corel PHOTO-PAINT stehen zahlreiche Optionen zum Drucken Ihrer Arbeit zur Verfügung.

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu den folgenden Themen:

- Arbeit drucken
- Druckaufträge gestalten
- Vorschau von Druckaufträgen anzeigen

Arbeit drucken

In Corel PHOTO-PAINT können Sie ein oder mehrere Exemplare eines Bildes drucken. Sie können festlegen, ob das aktuelle Bild oder bestimmte Bilder gedruckt werden sollen. Vor dem Drucken eines Bildes können Sie Druckereigenschaften wie Seitengröße und Geräteoptionen festlegen.

So legen Sie die Druckereigenschaften fest

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.

2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Allgemein**.

3 Klicken Sie auf **Eigenschaften**.

4 Legen Sie die gewünschten Eigenschaften im Dialogfeld fest.

So drucken Sie Ihre Arbeit

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.

2 Aktivieren Sie die Registerkarte **Allgemein**.

3 Wählen Sie im Listenfeld **Name** einen Drucker aus.

4 Geben Sie in das Feld **Anzahl der Kopien** einen Wert ein.

Wenn Sie die Exemplare sortieren möchten, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Sortieren**.

5 Aktivieren Sie eine der folgenden Optionen:
- **Aktuelles Dokument**: Druckt die aktive Zeichnung.
- **Aktuelle Seite**: Druckt die aktive Seite.
- **Seiten**: Druckt die von Ihnen angegebenen Seiten.
- **Dokumente**: Druckt die von Ihnen angegebenen Dokumente.

Druckaufträge gestalten

Sie können das Layout eines Druckauftrags durch Vergrößern/Verkleinern, Positionieren und Skalieren gestalten. Unter dem „Kacheln“ eines Druckauftrags ist zu verstehen, dass der Auftrag auf mehrere Seiten verteilt gedruckt wird, die später zu einem Dokument zusammengefügt werden können. Sie können zum Beispiel Druckaufträge kacheln, die über die Seitengröße des Druckerpapiers hinausgehen.

Wenn die Papierausrichtung eines Druckauftrags nicht mit der in den Geräteeigenschaften angegebenen Ausrichtung übereinstimmt, werden Sie in einer Meldung darauf hingewiesen, dass Sie die Papierausrichtung im Drucker ändern sollten. Sie können diese Meldung deaktivieren, damit der Drucker die Papierausrichtung automatisch anpasst.

So legen Sie Größe und Position von Druckaufträgen fest

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.

2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Layout**.

3 Aktivieren Sie eine der folgenden Optionen:
- **Wie im Dokument**: Hiermit wird die Bildgröße wie im Dokument beibehalten.
- **Auf Seite einpassen**: Vergrößert/verkleinert und positioniert den Druckauftrag so, dass er auf die Druckseite passt.
- **Bilder neu positionieren auf**: Ermöglicht die Neupositionierung des Druckauftrags durch Wählen einer Position aus dem Listenfeld.



Wenn Sie die Option **Bilder neu positionieren auf** aktivieren, können Sie Größe, Position und Skalierung in den entsprechenden Feldern festlegen.

So kacheln Sie Druckaufträge

1 Klicken Sie auf **Datei** ▶ **Drucken**.

2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Layout**.

3 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Gekachelte Seiten drucken**.

4 Geben Sie Werte in die folgenden Felder ein:
- **Kacheln überlappen**: Ermöglicht die Angabe des Überlappungsbereichs der Kacheln in Millimeter oder Zoll (je nach gewählter Maßeinheit).
- **% der Seitenbreite**: Ermöglicht die Angabe des Prozentwerts der Seitenbreite, die die Kacheln einnehmen werden.



Wenn Sie das Kontrollkästchen **Kachelmarken** aktivieren, werden Ausrichtungsmarken für die Kacheln erstellt.

So ändern Sie die Aufforderung zum Anpassen der Seitenausrichtung

1 Klicken Sie auf **Extras** ▶ **Optionen**.

2 Doppelklicken Sie in der Liste der Kategorien zuerst auf **Global** und anschließend auf **Drucken**.

3 Wählen Sie im Listenfeld **Option** den Eintrag **Abfrage der Seitenausrichtung**.

4 Wählen Sie in der Spalte **Einstellung** eine der folgenden Optionen:
- **Aus - Seitenausrichtung immer anpassen**
- **Ein - Abfrage bei abweichender Seitenausrichtung**
- **Aus - Seitenausrichtung nicht ändern**

Vorschau von Druckaufträgen anzeigen

Sie können sich eine Vorschau Ihrer Arbeit anzeigen lassen, um zu überprüfen, wie Größe und Position des Druckauftrags auf dem Papier umgesetzt werden. Sie können einen bestimmten Bereich auch vergrößern, um ihn genauer zu betrachten. Darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit zu prüfen, wie die Farbauszüge im Druck aussehen werden. Außerdem können Sie die Geschwindigkeit der Druckvorschau beschleunigen, indem Sie Bilder ausblenden.

Vor dem Druck Ihrer Arbeit können Sie eine Problemübersicht für einen Druckauftrag anzeigen, um potenzielle Druckprobleme zu identifizieren. Sie können zum Beispiel den

aktuellen Druckauftrag auf Druckfehler und mögliche Probleme beim Drucken überprüfen und entsprechende Lösungsvorschläge anzeigen lassen.

So lassen Sie die Vorschau eines Druckauftrags anzeigen

- Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Druckvorschau**.

So vergrößern Sie die Vorschauseite

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Druckvorschau**.

2 Klicken Sie auf **Ansicht** ▸ **Zoom**.

3 Aktivieren Sie das Optionsfeld **Prozent** und geben Sie einen Wert in das Feld ein.



Sie können die Vorschauseite auch vergrößern, indem Sie einen voreingestellten Vergrößerungsfaktor wählen.

Zudem können Sie einen bestimmten Vorschaubereich vergrößert anzeigen, indem Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Zoom** klicken und den Bereich mit einem Markierungsrahmen auswählen.

So lassen Sie eine Vorschau der Farbauszüge anzeigen

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Druckvorschau**.

2 Klicken Sie in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Farbauszüge drucken** .



Sie können eine Komposit-Vorschau anzeigen, indem Sie auf **Ansicht** ▸ **Auszugsvorschau** ▸ **Komposit** klicken.

So blenden Sie Grafiken ein bzw. aus

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Druckvorschau**.

2 Klicken Sie auf **Ansicht** ▸ **Bild anzeigen**.

Ein Häkchen neben dem Menübefehl gibt an, dass die Grafiken angezeigt werden.



Wenn der Befehl **Bild anzeigen** deaktiviert ist, wird der Druckauftrag durch einen Begrenzungsrahmen dargestellt, dessen Position und Größe Sie ändern können.

So lassen Sie eine Problemübersicht für einen Druckauftrag anzeigen

1 Klicken Sie auf **Datei** ▸ **Drucken**.

2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Probleme**.

Wenn die Vorabkontrolle bestimmte Probleme übergehen soll, klicken Sie auf **Einstellungen**, doppelklicken Sie auf **Drucken** und deaktivieren Sie das Kontrollkästchen für die Probleme, die nicht überprüft werden sollen.



Sie können die Einstellungen speichern, indem Sie auf die Schaltfläche **Vorabkontrolle-Einstellungen hinzufügen**  klicken und einen Namen in das Feld **Vorabkontrollstil speichern unter** eingeben.

Weitere Informationen

Weitere Informationen zum Drucken finden Sie unter „Grundlegende Informationen zum Drucken“ im Abschnitt „Drucken“ in der Hilfe.

Glossar

A

Add-In

Separates Modul, das den Funktionsumfang einer Anwendung erweitert.

Aktives Objekt

Ein Objekt, dessen Skizze im Andockfenster Objekte rot umrandet ist.

Alpha-Kanal

Ein temporärer Speicherbereich für Masken. Wenn Sie eine Maske in einem Alpha-Kanal speichern, können Sie die Maske jederzeit wieder abrufen und verwenden. Sie können einen Alpha-Kanal in einer Datei speichern oder einen zuvor gespeicherten Kanal in das aktive Bild laden.

Anfangsfarbe

Farbe des ersten Pixels, auf das Sie klicken, wenn Sie mit den Maskenhilfsmitteln Lassomaske und Zauberstab einen bearbeitbaren Bereich und eine Maske definieren. Diese Farbe wird vom Toleranzwert zur Festlegung der Empfindlichkeit der Farberkennung bei Farbmasken verwendet.

Animationsdatei

Datei, die bewegte Bilder unterstützt. Dies können z.B. GIF-Animationen (GIF) und QuickTime-Filme (MOV) sein.

Ankerpunkt

Der Punkt, der beim Dehnen, Skalieren, Spiegeln bzw. Neigen eines Objekts immer an derselben Position bleibt. Ankerpunkte entsprechen den acht Bearbeitungspunkten eines ausgewählten Objekts sowie dem durch ein X gekennzeichneten Mittelpunkt eines Auswahlfelds.

Anti-Alias

Methode zum Glätten von abgerundeten und diagonalen Rändern in Bildern. Die Zwischenpixel an den Rändern werden so ergänzt, dass ein glatter Übergang zwischen Rändern und dem umliegenden Bereich entsteht.

Arbeitsbereich

Konfiguration von Einstellungen, in der Sie speichern, wie die Befehlsleisten, Befehle und Schaltflächen beim Öffnen der Anwendung angeordnet werden.

Auflösung

Menge der Details, die in einer Bilddatei enthalten sind bzw. die ein Eingabe-, Ausgabe- oder Anzeigegerät wiedergeben kann. Die Auflösung wird in DPI (Punkte pro Zoll) oder in PPI (Pixel pro Zoll) angegeben. Bilder mit geringer Bildauflösung wirken körnig; höhere Auflösungen führen zu qualitativ besseren Bildern, aber auch zu größeren Dateien.

Ausgabeauflösung

Anzahl der Punkte pro Zoll (Dots Per Inch, DPI), die ein Ausgabegerät (z.B. ein Satzgerät oder Laserdrucker) ausgeben kann.

Auslagerungsspeicher

Platz auf der Festplatte, der von Anwendungen verwendet wird, um mehr Speicher auf Ihrem Computer verfügbar zu machen.

Ausrichten von Objekten

Automatisches Positionieren eines gezeichneten oder verschobenen Objekts an einem Punkt auf einem Gitter, an einer Hilfslinie oder an einem anderen Objekt.

Ausrichten von Text

Ändern des Abstands zwischen Zeichen und Wörtern, so dass der rechte oder linke Rand bzw. beide Ränder eines Textblocks in einer geraden Linie abschließen.

Ausrichtungsmarke (Unterteilung)

Unsichtbare Unterteilungen, an denen der Mauszeiger einrastet.

Auswahl

Bildbereich, auch als bearbeitbarer Bereich bezeichnet, der nicht durch eine Maske geschützt ist und daher bearbeitet werden kann. Die Auswahl kann mit den Mal- und Bearbeitungshilfsmitteln, Spezialeffekten und Bildbefehlen geändert werden.

Auswahl mit Freihand-Markierungsrahmen

Markierung von Objekten oder Knoten durch Ziehen des Hilfsmittels Form, wobei die Form des Markierungsrahmens wie beim Zeichnen einer Freihandlinie gesteuert wird.

Siehe auch Auswahl mit Markierungsrahmen.

Auswahl mit Markierungsrahmen

Das Auswählen von Objekten oder Knoten durch diagonales Ziehen mit dem Hilfsmittel Auswahl oder Form und das Einfassen von Objekten in einem Markierungsrahmen mit gepunktetem Umriss.

Auswahlfeld

Unsichtbares Rechteck mit acht sichtbaren Bearbeitungspunkten, die an jedem Objekt angezeigt werden, das Sie mit dem Hilfsmittel Auswahl auswählen.

Auswahlrahmen

Ein Rechteck mit acht Bearbeitungspunkten, von dem ein ausgewählter Bereich eingefasst wird.

B

Bearbeitbarer Bereich

Ein bearbeitbarer Bereich (Auswahl) ermöglicht es, den darunter liegenden Pixeln Farben und Effekte zuzuweisen.

Siehe auch Geschützter Bereich und Maske.

Bearbeitungspunkte

Acht schwarze Kästchen, die an den Ecken und Seiten eines Objekts angezeigt werden, wenn das Objekt ausgewählt ist. Durch Ziehen einzelner Bearbeitungspunkte können Sie das Objekt skalieren, vergrößern/verkleinern oder spiegeln. Wenn Sie auf ein ausgewähltes Objekt klicken, ändert sich die Form der Bearbeitungspunkte in Pfeile, so dass Sie das Objekt drehen und neigen können.

Begrenzungsrahmen

Unsichtbare Umrandung eines ausgewählten Objekts, die an den acht Auswahlbearbeitungspunkten erkennbar ist.

Willkommensbildschirm

Das beim Starten von CorelDRAW angezeigte Dialogfeld. Es enthält eine Fortschrittsanzeige zum Ladevorgang sowie Informationen zu Copyright und Registrierung.

Belichtung

Ein Begriff aus der Fotografie, der die Lichtmenge angibt, die zum Erstellen eines Bildes verwendet wird. Wenn nicht genügend Licht auf den Sensor (bei Digitalkameras) oder Film (bei herkömmlichen Kameras) trifft, wird das Bild zu dunkel (unterbelichtet). Wenn zu viel Licht auf den Sensor oder Film trifft, wird das Bild zu hell (überbelichtet).

Bereiche mit niedriger Frequenz

Bereiche in einem Bild, in dem die Übergänge stufenlos sind. Dabei handelt es sich um Bereiche ohne Ränder oder Rauschen.

Bereichsempfindlichkeit

Eine Palettenfarboption zum Festlegen einer zentralen Farbe für Palettenübergänge. Sie können die Farbe einstellen und ihre Priorität für die Übergänge festlegen.

Beschleunigertabelle

Eine Datei mit einer Liste von Tastaturbefehlen. Entsprechend der gerade anstehenden Aufgabe können verschiedene Tabellen angezeigt werden.

Bewegliches Objekt

Eine Bitmap ohne Hintergrund. Bewegliche Objekte werden auch als Fotos oder Ausschnittbilder bezeichnet.

Bezier-Linie

Gerade oder gekrümmte Linie, die aus mehreren durch Knoten miteinander verbundenen Segmenten besteht. Jeder Knoten verfügt über Steuerpunkte, mit denen die Form der Linie geändert werden kann.

Bibliothek

Sammlung von Symbol-Definitionen, die in einer CorelDRAW (CDR)-Datei zusammengefasst sind. Wenn eine Bibliothek für mehrere Zeichnungen gemeinsam genutzt werden soll, exportieren Sie die Bibliothek in das CSL-Dateiformat (Corel Symbolbibliothek).

Bildauflösung

Anzahl der Pixel pro Zoll in einer Bitmap, ausgedrückt in PPI (Pixel per Inch, Pixel pro Zoll) oder DPI (Dots per Inch, Punkte pro Zoll). Bitmaps mit geringer Bildauflösung wirken körnig; höhere Auflösungen führen zu gleichmäßigeren Bildern, aber auch zu umfangreicheren Dateien.

Bitmap

Ein aus Pixel- oder Bildpunktgittern bestehendes Bild.

Siehe auch Vektorgrafik.

Bitmap neu aufbauen

Prozess, bei dem die Auflösung und die Maße einer Bitmap geändert werden. Beim Heraufskalieren wird die Größe des Bildes erhöht, beim Herunterskalieren wird sie reduziert. Wenn der Prozess Bitmap neu aufbauen mit fester Auflösung durchgeführt wird, können Sie durch Hinzufügen oder Abziehen von Pixeln beim Ändern der Bildgröße die Auflösung des Bildes beibehalten. Wenn Bitmap neu aufbauen mit variabler Auflösung durchgeführt wird, bleibt beim Ändern der Bildgröße die Anzahl der Pixel unverändert, was zur Folge hat, dass das neu aufgebaute Bild eine niedrigere oder höhere Auflösung als das Ausgangsbild hat.

Bitmap-Füllungen

Für eine Bitmap erstellte Füllung.

Bit-Tiefe

Anzahl der binären Bits, die die Form bzw. die Farbe der einzelnen Pixel in einer Bitmap bestimmen. So hat z.B. ein Pixel in einem Schwarzweißbild eine Tiefe von 1 Bit, da das Pixel nur entweder weiß oder schwarz sein kann. Die Anzahl der Farbwerte, die eine bestimmte Bit-Tiefe erzeugen kann, entspricht „hoch 2“ der Bit-Tiefe. So kann zum Beispiel eine Bittiefe von 1 zwei Farbwerte erzeugen ($2^1=2$), und eine Bittiefe von 2 kann 4 Farbwerte erzeugen ($2^2 = 4$).

Bittiefen reichen von 1 bis 64 Bits pro Pixel (bpp) und bestimmen die Farbtiefe eines Bildes.

Blindtext

Verfahren der Textdarstellung durch bedeutungslose Wörter oder durch gerade Linien.

Blitzkorrektur™

Funktion, mit der während der Eingabe automatisch die vollständige Schreibweise von Abkürzungen und die korrekte Schreibweise von fehlerhaft eingegebenen Wörtern angezeigt wird. Sie können die Blitzkorrektur verwenden, um automatisch die Großschreibung von Wörtern und allgemeine Rechtschreib- und Tippfehler korrigieren zu lassen. Mit der Blitzkorrektur können Sie beispielsweise „uu" durch „unter Umständen" und „dre" durch „der" ersetzen lassen.

C

Cascading Style Sheet (CSS)

Eine HTML-Erweiterung, mit der Stile wie Farbe, Schriftart und Größe für einzelne Bereiche eines Hypertext-Dokuments festgelegt werden können. Stilinformationen können für mehrere HTML-Dateien festgelegt werden.

Siehe auch HTML.

CERN

CERN (Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire) ist das wissenschaftliche Labor, in dem das World Wide Web entwickelt wurde. Darüber hinaus ist CERN eines der Serversysteme im World Wide Web. Wenn Sie wissen möchten, mit welchem System Ihr Server arbeitet, wenden Sie sich an Ihren Server-Administrator.

CGI-Skript

Externe Anwendung, die von einem HTTP-Server ausgeführt wird, wenn in einem Webbrowser auf eine Verknüpfung, ein Bild oder ein anderes interaktives Element auf einer Webseite geklickt wurde.

Clientgestützte Imagemaps

Diese gebräuchliche Art von Imagemaps ist zur Verarbeitung der Zuordnungsinformationen nicht vom Server abhängig.

Clipart

Vorgefertigte Bilder, die in Corel-Anwendungen importiert und ggf. bearbeitet werden können.

CMY

Farbmodus, bei dem die Farben aus den Elementen Cyan (C), Magenta (M) und Gelb (Y für Yellow) zusammengesetzt werden. Dieser Modus wird beim Dreifarbendruck verwendet.

CMYK

Ein Farbmodus, bei dem die Farben aus den Elementen Cyan (C), Magenta (M), Gelb (Y für Yellow) und Schwarz (K für blacK) zusammengesetzt werden. CMYK-Druck produziert echtes Schwarz und einen breiten Farbtonbereich. Im CMYK-Farbmodus werden die Farbwerte in Prozent angegeben. Wenn also der Wert für eine Farbe auf 100 gesetzt wird, wird diese mit voller Sättigung aufgetragen.

Codeseite

Eine Codeseite ist eine Tabelle im DOS- oder Windows-Betriebssystem, die definiert, welcher ASCII- oder ANSI-Zeichensatz zur Textanzeige verwendet wird. Verschiedene Sprachen nutzen unterschiedliche Zeichensätze.

D

Deckkraft

Eigenschaft eines Objekts, die seine Durchsichtigkeit beeinträchtigt. Wenn ein Bereich 100 % deckend ist, können Sie nicht durch ihn hindurchsehen. Je weiter der Wert unter 100 % liegt, desto transparenter sind die Objekte.

Siehe auch Transparenz.

Desktop

Der Bereich in einer Zeichnung, in dem experimentiert werden kann und Objekte zur späteren Verwendung erstellt werden können. Dieser Bereich befindet sich außerhalb der Ränder der Zeichenseite. Sie können Objekte vom Desktop auf die Zeichenseite ziehen, wenn Sie sie verwenden möchten.

DeviceN

Ein Farbraum und Gerätefarbmodell. Dieser Farbraum umfasst mehrere Komponenten, wodurch die Farbe nicht nur durch den Standardsatz von drei (RGB) oder vier (CMYK) Farbkomponenten definiert werden kann.

Diakritische Zeichen

Zusatzzeichen über, unter oder auf einem geschriebenen Zeichen, wie z.B. der Akut (é) oder die Cedille (ç).

Bemaßungslinie

Linie, die die Objektgröße, den Abstand oder den Winkel zwischen Objekten anzeigt.

Dokument-Navigator

Der Bereich links unten im Anwendungsfenster, mit dem Sie auf andere Seiten wechseln und Seiten hinzufügen können. Im Dokument-Navigator werden außerdem die Seitennummer der aktiven Seite und die Gesamtanzahl der Seiten in einer Zeichnung angezeigt.

DPI (Dots per Inch, Punkte pro Zoll)

Maßeinheit zur Angabe der Auflösung eines Druckers. Normale Desktop-Laserdrucker drucken mit 600 DPI. Bei Bildsatzgeräten sind 1.270 oder 2.540 DPI möglich. Auf Druckern mit höheren DPI-Werten erstellte Ausdrucke sind glatter und sauberer. Der Begriff DPI wird auch verwendet, um die Auflösung beim Scannen zu messen und die Auflösung einer Bitmap anzugeben.

Drehbearbeitungspunkte

Die gebogenen Doppelpfeile in den Ecken des Auswahlrahmens.

Drehen

Die Neupositionierung und Neuausrichtung eines Objekts durch die Drehung um seinen Drehmittelpunkt.

Drehmittelpunkt

Der Punkt, um den ein Objekt gedreht wird.

Druckempfindlicher Stift

Stift, mit dem Sie auf Befehle zugreifen und Ihre Bilder zeichnen können. Um den druckempfindlichen Stift in Corel PHOTO-PAINT verwenden zu können, müssen Sie den Stift sowie ein druckempfindliches Grafiktablett und die zugehörigen Treiber installieren.

Duoton

Bei einem Bild im Duoton-Farbmodus handelt es sich um ein 8-Bit-Graustufenbild mit bis zu vier zusätzlichen Farben.

Dynamische Hilfslinien

Temporäre Hilfslinien, die von den folgenden Einrastpunkten in Objekten ausgehen – Mittelpunkt, Knoten, Quadrant, Textbasislinie.

E

Ebene

Transparente Ebene, auf der Sie Objekte in einer Zeichnung platzieren können.

Echtfarbe

A term that refers to digital RGB color that is composed of 24-bits, or 16.7 million colors.

Einbetten

Ein in einer bestimmten Anwendung erstelltes Objekt in ein Dokument platzieren, das in einer anderen Anwendung erstellt wurde. Eingebettete Objekte werden vollständig in das aktuelle Dokument aufgenommen. Eine Verknüpfung zu den Quelldateien besteht nicht mehr.

Einfacher Umriss (Anzeigemodus)

Anzeigemodus einer Zeichnung, bei dem Füllungen, Extrusionen, Konturen und Zwischenformen der Überblendung ausgeblendet werden. Bitmaps werden monochrom angezeigt.

Siehe auch Umriss.

Einfügen

Das Importieren und Platzieren eines Fotos, eines Clipart-Objekts oder einer Klangdatei in einer Zeichnung.

Einpunktperspektive

Effekt, der durch die Verlängerung oder Verkürzung einer Objektseite erzielt wird, so dass der Eindruck entsteht, dass sich das Objekt in einer bestimmten Richtung verjüngt.

Exchangeable Image File (EXIF)

Ein Dateiformat, in dem Informationen zu mit Digitalkameras aufgenommenen Bildern eingebettet sind. Diese umfassen Datum und Uhrzeit der Aufnahme, Verschlusszeit und Fokus in TIFF- und JPEG-Bildern.

Extrusion

Funktion, mit der Objekten eine dreidimensionale Perspektive zugewiesen werden kann. Dabei wird das Objekt mit vorspringenden Linien versehen, die den Eindruck räumlicher Tiefe erzeugen.

F

Farbauszug

Im Druckereiwesen die Aufteilung der Farben in einem zusammengesetzten Bild, um eine Reihe separater Graustufenbilder anzufertigen, und zwar jeweils einen Auszug für jede im Original enthaltene Primärfarbe. Bei einem CMYK-Bild müssen vier Farbauszüge angefertigt werden (jeweils einer für Cyan, Magenta, Gelb und Schwarz).

Farbbündelung

Im Druckereiwesen ein dem Überfüllen ähnliches Verfahren zur Vermeidung von Lücken zwischen benachbarten Farben, bei dem das Hintergrundobjekt so vergrößert wird, dass seine Begrenzungen leicht in das Vordergrundobjekt hineinreichen.

Farben-Gamut

Palette der Farben, die ein Gerät reproduzieren bzw. erkennen kann. So zeigt z.B. ein Bildschirm einen anderen Farben-Gamut als ein Drucker an, was eine Farbverwaltung von den Ausgangsbildern bis hin zur endgültigen Ausgabe erforderlich macht.

Farbfeld

Ein Vollfarbenfeld in einer Farbpalette.

Farbfeld

Eine Fläche, auf der eine Vollfarbe dargestellt wird und die als Muster für die Auswahl der richtigen Farbe verwendet werden kann. Ein Farbmusterbuch enthält gedruckte Farbfelder. Der Begriff Farbfeld bezieht sich auch auf die einzelnen Farben in der Farbpalette.

Farbkanal

8-Bit-Graustufenversion eines Bildes. Jeder Kanal repräsentiert eine Farbebene im Bild. RGB zum Beispiel hat drei Farbkanäle, wohingegen CMYK vier Farbkanäle hat. Wenn alle Kanäle zusammen gedruckt werden, erscheint die gesamte Palette der Farben im Bild.

Siehe auch RGB und CMYK.

Farbmodell

Einfaches Farbdiagramm, in dem die Palette der in einem Farbmodus angezeigten Farben definiert ist. Zu den gängigen Farbmodellen gehören RGB (Rot, Grün, Blau), CMY (Cyan, Magenta, Gelb), CMYK (Cyan, Magenta, Gelb, Schwarz), HSB (Farbton, Sättigung, Helligkeit), HLS (Farbton, Helligkeit, Sättigung) und CIE-L*a*b (Lab).

Farbmodus

System, das Anzahl und Art der Farben bestimmt, aus denen ein Bild entsteht. Beispiele für Farbmodi sind der Schwarzweißmodus, der Graustufenmodus, der RGB-, der CMYK- und der Palettenmodus.

Farbpalette

Eine Sammlung von Volltonfarben, aus denen Sie Farben für Füllungen und Umrisse wählen können.

Farbprofil

Angaben zu den Farbverarbeitungsfunktionen und -eigenschaften eines Geräts.

Farbraum

In der elektronischen Farbverwaltung das virtuelle Wiedergabespektrum (Farben-Gamut) eines Geräts. Die Ränder und Konturen des Farbraums eines Geräts werden durch Farbverwaltungssoftware festgelegt.

Siehe auch Farben-Gamut.

Farbstich

Eine Farbtönung, die bei Fotos häufig auftritt und durch die Lichtverhältnisse oder andere Faktoren verursacht wird. So können beispielsweise Innenaufnahmen, die bei schwachem Glühlampenlicht gemacht wurden, einen gelben Farbstich und Fotos, die im Freien bei starkem Sonnenlicht aufgenommen wurden, einen blauen Farbstich aufweisen.

Farbtiefe

Die maximale Anzahl von Farben, die ein Bild enthalten kann. Die Farbtiefe wird durch die Bittiefe eines Bildes und durch den Monitor bestimmt, auf dem es angezeigt wird. Zu kann z.B. ein 8-Bit-Bild bis zu 256 und ein 24-Bit-Bild etwa 16 Mio. Farben enthalten. Ein GIF-Bild ist ein Beispiel für ein 8-Bit-Bild; ein JPEG-Bild ist ein Beispiel für ein 24-Bit-Bild.

Farbtoleranz

Der Wert für den Farbbereich bzw. die Präzision der Hilfsmittel Lassomaske, Zauberstab und Füllung. Die Toleranz wird auch im Dialogfeld Farbmaske verwendet, um festzulegen, welche Pixel geschützt sind, wenn Sie eine Farbmaske erstellen. In den angegebenen Farbbereich werden nur die Pixel einbezogen, deren Graustufenwert innerhalb der festgelegten Toleranz liegt.

Farbton

Eigenschaft einer Farbe, anhand derer sie durch ihren Namen klassifiziert werden kann. Farbtöne sind z.B. Blau, Grün und Rot.

Farbüberlappung

Ein Begriff aus der Druckersprache, der eine Methode beschreibt, durch die mithilfe von überlappenden Farben falsch ausgerichtete Farbauszüge (Fehlregistrierung) kompensiert werden. Durch diese Methode können auf einer weißen Seite weiße Stellen zwischen angrenzenden Farben vermieden werden.

Siehe auch Überfüllen, Farbbündelung und Überdrucken.

Farbverlaufsfüllung

Glatter Verlauf von zwei oder mehr Farben in einem Bildausschnitt, die einer geraden, radialen, konischen oder quadratischen Strecke folgen. Bei der Zweifarben-Farbverlaufsfüllung erfolgt der Verlauf unmittelbar aus einer Farbe in die andere, während angepasste Füllungen einen Verlauf vieler Farben zeigen können.

Farbverlaufsstreifen

Farbschattierungen, die das Erscheinungsbild einer Farbverlaufsfüllung ausmachen. Je mehr Schritte insgesamt erfolgen, desto glatter erscheint der Verlauf von der Ausgangsfarbe zur Endfarbe.

Farbwert

Zahlenangaben, mit denen die Farben in einem Farbmodus definiert werden. Im RGB-Farbmodus ergeben beispielsweise die Farbwerte 255 für Rot (R) und jeweils 0 für Grün (G) und Blau (B) die Farbe Rot.

File Transfer Protocol (FTP)

Eine Methode zum Übertragen von Dateien zwischen zwei Computern. Auf vielen Internet-Servern finden sich Materialsammlungen, auf die mittels FTP zugegriffen werden kann.

Filter

Anwendung zur Umwandlung digitaler Daten in ein anderes Format.

Fluchtpunkt

Eine Markierung, die angezeigt wird, wenn Sie eine Extrusion bzw. ein Objekt auswählen, die/das mit einer Perspektive versehen wurde. Bei der Extrusion markiert der Fluchtpunkt entweder die Tiefe (Parallelextrusion) oder den Punkt, an dem sich die

verlängerten extrudierten Flächen träfen (Perspektivenextrusion). In beiden Fällen wird der Fluchtpunkt durch ein X gekennzeichnet.

Formcursor

Verwendet die Form und Größe der Spitze des aktuellen Hilfsmittels als Cursor.

Formerkennung

Die Fähigkeit, handgezeichnete Formen zu erkennen und in pfiffige Formen umzuwandeln. Die Formerkennung nutzen Sie mithilfe des Hilfsmittels Formerkennung. Zeichnen Sie beispielsweise ein Rechteck mit vier Pinselstrichen. Die handgezeichneten Linien werden in ein einwandfreies Rechteck umgewandelt.

Fraktal

Eine durch ein sich wiederholendes Muster erzeugte unregelmäßige Form. Fraktale können dazu verwendet werden, auf mathematischem Weg anhand eines Musters ein unregelmäßiges, komplexes Bild zu erzeugen, ohne alle Einzelkomponenten des Bildes definieren zu müssen.

Füllmuster

Fraktal generierte Füllung, die standardmäßig einen Objekt- oder Bildbereich mit einem einzelnen Bild anstatt mit einer Serie wiederholter Bilder füllt.

Füllung

Durch Zuweisen einer Füllung wird ein Bildbereich mit einer Farbe, einer Bitmap, einem Farbverlauf oder einem Muster versehen.

Füllzeichen

Reihe von Zeichen zwischen Textobjekten, die dem Leser bei großen Textabständen die Orientierung erleichtern. Füllzeichen werden oft an Stelle von Tabulatoren in rechtsbündigem Text wie z.B. Listen oder Inhaltsverzeichnissen verwendet.

G

Gaußsche Verteilung

Form der Pixelverteilung, bei der die Pixelinformationen statt in geraden Linien in einer glockenförmigen Kurve nach außen verteilt werden.

Geebnetes Bild

Ein Bild, bei dem Objekte und Masken mit dem Hintergrund kombiniert werden und daher nicht mehr bearbeitet werden können.

Gehrungswinkel

Ein Wert, der bestimmt, ab welchem Winkel zwei aufeinander treffende Linien durch eine Spitze statt durch eine Abschrägung verbunden werden.

Gerastertes Bild

Ein in Form von Pixeln wiedergegebenes Bild. Gerasterte Bilder entstehen, wenn Sie Vektorgrafikdateien in Bitmap-Dateien umwandeln.

Geschlossene Strecke

Ein Strecke, deren Anfangs- und Endpunkt miteinander verbunden sind.

Geschlossenes Objekt

Objekt, das durch eine Strecke definiert ist, deren Anfangs- und Endpunkt miteinander verbunden sind.

Geschützter Bereich

Bereich, der verhindert, dass Farben und Effekte den darunter liegenden Pixeln zugewiesen werden.

Siehe auch Maske und Bearbeitbarer Bereich.

Geteilte Überblendung

Eine einzelne Überblendung, die in zwei oder mehr Komponenten unterteilt wurde, um eine zusammengesetzte Überblendung zu erzeugen. Das Objekt, bei dem die Überblendung unterteilt wird, wird zum Endobjekt der einen und zum Startobjekt der anderen Überblendungskomponente.

GIF

Ein Grafikdateiformat mit minimalen Speicheranforderungen, das problemlos zwischen Computern ausgetauscht werden kann. Bilder mit 256 oder weniger Farben werden häufig in diesem Format im Internet veröffentlicht.

Gitter

Reihe von Punkten mit gleichmäßigem horizontalen und vertikalen Abstand, durch die Objekte leichter gezeichnet und angeordnet werden können.

Glanzlicht, Schatten und Mittelton

Begriffe, die zur Beschreibung der Helligkeit der Pixel in einem Bitmap-Bild verwendet werden. Die Helligkeitswerte reichen von 0 (dunkel) bis 255 (hell). Pixel im ersten Drittel des Bereichs werden als Schatten, Pixel im mittleren Drittel als Mitteltöne und

Pixel im letzten Drittel als Glanzlichter gewertet. Sie können bestimmte Bereiche in Bildern aufhellen oder dunkler machen, indem Sie die Glanzlichter, Schatten oder Mitteltöne anpassen. Ein Histogramm ist ein hervorragendes Hilfsmittel für das Anzeigen und Beurteilen der Glanzlichter, Schatten und Mitteltöne eines Bildes.

Gleichmäßige Füllung

Füllungsart, mit der Sie Ihrem Bild eine einzelne Volltonfarbe zuweisen können.

Siehe auch Füllung.

Gradientenknoten

Quadrate für die einzelnen Farben auf dem Pfeil einer Gradientenfüllung, mit denen Anfangs- und Endpunkt, Farben und Transparenzwerte geändert werden können.

Grafiktext

Textart, die mit dem Hilfsmittel Text erstellt wurde. Mithilfe der Option Grafiktext können Sie einzelne Textzeilen wie z.B. Überschriften hinzufügen oder Text grafische Effekte zuweisen, ihn also z.B. an einem Objekt ausrichten, extrudieren, überblenden oder anderweitig grafisch bearbeiten. Ein Grafiktextobjekt kann aus bis zu 32.000 Zeichen bestehen.

Graustufen

Ein Farbmodus, der Bilder mit 256 Grauschattierungen anzeigt. Jede Farbe ist als Wert zwischen 0 und 255 definiert, wobei 0 am dunkelsten (Schwarz) und 255 am hellsten (Weiß) ist. Graustufenbilder, insbesondere Fotos, werden häufig als Schwarzweißbilder bezeichnet.

Graustufenbild

Ein Bild, das in dem auf 256 Grauschattierungen von Weiß bis Schwarz basierenden Graustufen-Farbmodus angezeigt wird. Graustufenbilder, insbesondere Fotos, werden häufig als Schwarzweißbilder bezeichnet.

Grenzwert

Ein Toleranzwert für die Tonabweichung in einer Bitmap.

Grenzwert (Strecke)

Option, die zur Verfügung steht, wenn Sie eine Strecke aus einer Maske erstellen. Der Grenzwert liegt zwischen 1 und 10 und bestimmt den Winkel, der zwischen zwei Abschnitten einer Maske erforderlich ist, damit dort ein Knoten erstellt werden kann.

Bei einem niedrigen Wert entstehen mehr Spitzen und damit mehr Knoten auf der resultierenden Strecke.

Größe

Proportionales Ändern der horizontalen und vertikalen Abmessungen eines Objekts durch Ändern einer der beiden Abmessungen. So kann z.B. die Größe eines Rechtecks mit einer Höhe von 1 cm und einer Breite von 2 cm proportional geändert werden, indem der Wert für die Höhe auf 1,5 cm eingestellt wird. Der neue Höhenwert führt automatisch zu einer Breite von 3 cm. Das Seitenverhältnis 1:2 (Höhe zu Breite) bleibt erhalten.

Größere Schrittweite

Bewegen eines Objekts in großen Schritten durch Drücken der Umschalttaste und einer Pfeiltaste. Der Faktor für das schrittweise Verschieben eines Objekts um größere Distanzen wird mit dem normalen Verschiebungswert multipliziert. Daraus ergibt sich die Entfernung, um die das Objekt verschoben wird.

Siehe auch Schrittweises Verschieben und Kleinere Schrittweite.

Grundfarbe

Farbe des Objekts, die unter einer Transparenz sichtbar ist. Die Grundfarbe und die Farbe der Transparenz werden abhängig von dem der Transparenz zugewiesenen Zusammenführungsmodus unterschiedlich kombiniert.

Gruppe

Mehrere Objekte, die sich wie eine Einheit verhalten. Für eine Gruppe durchgeführte Vorgänge werden in gleicher Weise auf alle Elemente angewendet.

H

Halbton

Bild, das von einem kontinuierlichen Farbtonbild in eine Reihe von Punkten verschiedener Größe zur Darstellung verschiedener Töne konvertiert wurde.

Hauptebene

Ebene einer Master-Seite, deren Objekte auf jeder Seite einer mehrseitigen Zeichnung erscheinen. Eine Master-Seite kann mehrere Hauptebenen haben.

Helligkeit

Die gemeinsame Helligkeitsstufe einer Transparenz und des Objekts, dem die Transparenz zugewiesen wird. Wenn zum Beispiel einem Objekt mit hellen Farben eine Transparenz zugewiesen wird, erhält die Transparenzfarbe eine entsprechende Helligkeitsstufe. Dasselbe gilt für eine Transparenz, die einem Objekt mit dunkler Farbe zugewiesen wird, d.h. die Transparenz erscheint entsprechend dunkel.

Heraustrennen

Ein Begriff aus der Druckersprache, der sich auf einen Bereich bezieht, bei dem alle darunter liegenden Farben entfernt wurden, so dass nur die oberste Farbe gedruckt wird. Wenn Sie beispielsweise einen kleinen Kreis auf einen großen Kreis drucken, wird der Bereich unter dem kleinen Kreis nicht gedruckt. Hierdurch wird sichergestellt, dass die Farbe, die für den kleinen Kreis verwendet wird, nicht durch Überlappung oder Vermischung mit der Farbe des großen Kreises verfälscht wird.

Hilfslinie

Eine horizontale, vertikale oder schräge Linie, die an einer beliebigen Stelle im Zeichenfenster platziert werden kann, um beim Positionieren von Objekten zu helfen.

Hinterlegter Schatten

Dreidimensionaler Schatteneffekt, der Objekten ein wirklichkeitsgetreues Aussehen verleiht.

Histogramm

Ein Histogramm ist ein horizontales Balkendiagramm, das die Helligkeitswerte der Pixel in einem Bitmap-Bild auf einer Skala von 0 (dunkel) bis 255 (hell) darstellt. Der linke Teil des Histogramms repräsentiert die Schattenteile eines Bildes, der mittlere Teil die Mitteltöne und der rechte Teil die Glanzlichter. Aus der Höhe der Kurvenspitzen geht hervor, wie viele Pixel sich auf jeder Helligkeitsstufe befinden. Wenn sich beispielsweise ein große Anzahl von Pixeln in Schattenbereichen (dem linken Teil des Histogramms) befindet, weist dies auf Details in den dunklen Bereichen des Bildes hin.

Hochgestellt

Hochgestellte Zeichen werden in einer Textzeile über die Grundlinie der anderen Zeichen gesetzt.

Hotspot

Der mit einer Internetadresse verknüpfte Bereich eines Objekts. Beim Klicken auf den Hotspot wird die entsprechende Internetadresse aufgerufen.

Hotspots hinzufügen

Daten zu Objekten oder Objektgruppen hinzufügen, so dass diese Objekte/ Objektgruppen auf Ereignisse reagieren (z.B. auf Zeigen oder Klicken). Wenn Sie beispielsweise eine URL einem Objekt zuweisen, wird das Objekt zu einem Hyperlink zu einer externen Website.

HSB (Farbton, Sättigung, Helligkeit)

Farbmodus, der aus drei Komponenten besteht: Farbton, Sättigung und Helligkeit. Der Farbton bestimmt die Farbe (Gelb, Orange, Rot usw.), die Helligkeit bestimmt die wahrgenommene Intensität (hellere oder dunklere Farbe) und die Sättigung bestimmt die Farbtiefe (von schwach bis kräftig).

HTML

Die Standardsprache im World Wide Web basiert auf Tags, mit denen die Struktur und die einzelnen Bestandteile eines Dokuments definiert werden. Mithilfe der Tags können Sie Text auf Webseiten formatieren und Ressourcen wie Bilder, Ton-, Video- und Animationsdateien integrieren.

Hülle

Geschlossene Form, die um ein Objekt gelegt werden kann, um die Form des Objekts zu ändern. Eine Hülle besteht aus Segmenten, die durch Knoten miteinander verbunden sind. Sobald eine Hülle um ein Objekt gelegt wurde, können die Knoten verschoben werden, um die Form des Objekts zu ändern.

Hyperlink

Elektronische Verknüpfung, mit deren Hilfe Sie direkt von einer Stelle in einem Dokument zu einer anderen Stelle im gleichen oder einem anderen Dokument gelangen können.

I

Imagemap

Grafik in einem HTML-Dokument, in der anklickbare Bereiche enthalten sind, die eine Verknüpfung zu Websites im World Wide Web, zu anderen HTML-Dokumenten oder zu Grafiken bilden.

Inhalt

Ein oder mehrere Objekte, die beim Anwenden von PowerClip-Effekten in einem Behälterobjekt erscheinen.

Dieser Begriff wird auch zur Beschreibung von Grafikressourcen verwendet, die mit dem Produkt geliefert werden, wie Clip-Art, Photos, Symbole, Schriften und Objekte.

Intensität

Maßstab für die Helligkeit der helleren Pixel in einer Bitmap im Vergleich zu den dunkleren Mitteltönen und dunklen Pixeln. Bei einer Erhöhung der Intensität wird Weiß deutlicher und dunklere Flächen werden stärker abgesetzt.

Interlace-Videobild

Die Anzeige von Interlace-Videobildern erfolgt in zwei Stufen, bei denen jeweils nur jede zweite Zeile gezeichnet wird. Dies kann zu Flimmern führen.

Interlacing

Methode in GIF-Bildern zur Darstellung von Bildern auf Webseiten mit niedriger, grober Auflösung. Je mehr Daten geladen werden, desto besser wird die Bildqualität.

J

JavaScript®

Eine im Internet verwendete Skriptsprache, mit der interaktive Funktionen zu HTML-Seiten hinzugefügt werden.

JPEG

Format für die Komprimierung von Fotos mit geringem Verlust an Bildqualität. Wegen der fast verlustfreien Komprimierung (bis zu 20:1) und der geringen Dateigröße werden Bilder häufig im JPEG-Format in Webseiten eingebunden.

JPEG 2000

Eine verbesserte Version des Dateiformats JPEG mit höherer Komprimierung. Ermöglicht das Anfügen von Bildinformationen und Zuweisen verschiedener Komprimierungsraten zu verschiedenen Bildbereichen.

K

Kacheln

Ein Verfahren zum Füllen einer Fläche, bei dem ein kleines Bild neben- und untereinander wiederholt wird. Dieses Verfahren kann z.B. dazu verwendet werden, einen gemusterten Hintergrund für Internetseiten zu erstellen.

Kalligrafiewinkel

Winkel, der die Ausrichtung des Stifts relativ zur Zeichenfläche steuert, ähnlich der Neigung der Feder eines kalligrafischen Stifts. Eine in diesem Winkel gezeichnete Linie ist anfänglich sehr schmal und wird immer breiter, je weiter sich ihr Winkel vom Kalligrafie-Winkel entfernt.

Kanal

8-Bit-Graustufenbild, in dem Farb- und Maskeninformationen für ein anderes Bild gespeichert sind. Es gibt zwei Arten von Kanälen: Farbkanäle und Maskenkanäle. Bilder verfügen über jeweils einen Farbkanal für jede Farbkomponente des Farbmodells, auf dem sie basieren. Darüber hinaus verwenden manche Bilder Schmuckfarbenkanäle. Der einzelne Kanal enthält die Farbinformationen für die jeweilige Komponente. In den Maskenkanälen (Alpha-Kanälen) sind Masken gespeichert, die Sie für Ihre Bilder erstellt haben und die mit den Bildern in Formaten gespeichert werden können, die Maskeninformationen unterstützen, z.B. im Corel PHOTO-PAINT-Format (CPT).

Kleinere Schrittweite

Ein Objekt um kleine Distanzen verschieben.

Siehe auch Schrittweises Verschieben und Größere Schrittweite.

Klon

Kopie eines Objekts oder eines Bildbereichs, die mit einem Originalobjekt oder -bildbereich verknüpft ist. Die meisten Änderungen des Originals wirken sich auch automatisch auf dessen Klone aus.

Siehe auch Symbol.

Knoten

Die quadratischen Punkte an den Enden eines Linien- oder Kurvensegments. Sie können die Form einer Linie oder Kurve ändern, indem Sie einen oder mehrere ihrer Knoten ziehen.

Kodieren

Bestimmt den Zeichensatz für Text, so dass Texte fehlerfrei in der entsprechenden Sprache angezeigt werden.

Kombiniertes Objekt

Objekt, das durch Kombinieren von zwei oder mehr Objekten und durch Umwandeln dieser Objekte in ein einzelnes Kurvenobjekt erstellt wurde. Kombinierte Objekte übernehmen die Füllungs- und Umrissattribute des zuletzt ausgewählten Objekts. Teilbereiche, in denen sich eine gerade Anzahl von Objekten überlappt, besitzen keine Füllung. Teilbereiche, in denen sich eine ungerade Anzahl von Objekten überlappt, besitzen eine Füllung. Die Umrisse der Originalobjekte bleiben sichtbar.

Komprimierung mit Verlust

Eine Art der Dateikomprimierung, bei der die Bildqualität erheblich beeinträchtigt wird.

Komprimierung ohne Verlust

Eine Art der Dateikomprimierung, bei der die Qualität eines Bildes beim Komprimieren und Dekomprimieren erhalten bleibt.

Konkav

Nach innen gewölbt oder gerundet wie beispielsweise das Innere einer Schüssel.

Kontrast

Farbtonunterschied zwischen dunklen und hellen Bereichen eines Bildes. Höhere Kontrastwerte führen zu größeren Unterschieden und weniger Farbabstufungen zwischen Dunkel und Hell.

Konturen

Effekt, bei dem innerhalb oder außerhalb der Objektränder in gleichmäßigem Abstand konzentrische Formen angeordnet werden. Dieser Effekt kann auch zum Anlegen schnittfähiger Umrisse für Plotter, Graviermaschinen oder Vinylschneider verwendet werden.

Konvex

Nach außen gewölbt oder gerundet wie beispielsweise das Äußere einer Kugel oder eines Kreises.

Körnung

Eine Art von Bildverzerrung, bei der einzelne Pixel mit bloßen Auge sichtbar sind oder Gruppen von Pixeln als Farbblöcke angezeigt werden. Körnung wird durch eine falsche Auflösung oder falsche Bildabmessungen verursacht. Für Spezialeffekte kann sie auch absichtlich erzeugt werden.

Kubismus

Richtung der abstrakten Kunst, bei der unterschiedliche Aspekte eines Objekts gleichzeitig betont werden. Hierbei finden vor allem Quadrate oder Würfel Verwendung.

Kurvenobjekt

Ein Objekt mit Knoten und Steuerpunkten, die bearbeitet werden können, um die Form des Objekts zu verändern. Kurvenobjekte können jede Form haben, einschließlich der Form gerader oder gekrümmter Linien.

L

Lab

Farbmodell, das neben einer Helligkeitskomponente (L für Luminanz) zwei chromatische Komponenten enthält: „a“ (Grün bis Rot) und „b“ (Blau bis Gelb).

Lesezeichen

Ein Merkzeichen für eine Adresse im Internet.

Leuchtkraft (Helligkeit)

Menge des Lichts, das übertragen bzw. von einem bestimmten Pixel reflektiert wird. Im HSB-Farbmodell ist die Helligkeit ein Maß dafür, wie viel Weiß eine Farbe enthält. So ergibt beispielsweise ein Helligkeitswert von 0 Schwarz (oder Schatten in Fotos) und ein Helligkeitswert von 255 Weiß (oder Glanzlichter in Fotos).

Ligaturen

Zeichen, das durch Zusammenfügen von zwei oder mehr Buchstaben gebildet wird.

Lineal

Eine horizontale oder vertikale Leiste, die in Einheiten unterteilt ist und dazu dient, Größe und Position von Objekten zu bestimmen. Standardmäßig werden die Lineale auf der linken Seite und am oberen Rand des Anwendungsfensters angezeigt; sie können aber auch ausgeblendet oder verschoben werden.

Linse

Objekt, das Teile eines Bildes bzw. das gesamte Bild schützt, wenn Sie Farb- oder Farbtonänderungen vornehmen. Durch eine Linse können Sie sich die Auswirkungen der von Ihnen vorgenommenen Änderungen ansehen, ohne dass diese Änderungen sich dabei auf die darunter liegenden Pixel auswirken. Wenn Sie eine Linse verschieben, werden die Änderungen den Pixeln an der neuen Position zugewiesen.

LZW

Verlustfreies Dateikomprimierungsverfahren, das geringeren Dateiumfang und kürzere Verarbeitungszeit ergibt. Die LZW-Komprimierung wird vor allem bei GIF- und TIFF-Dateien verwendet.

M

Markierungsrahmen

Gestrichelter Umriss um einen bearbeitbaren Bereich oder ein Objekt in einem Bild. Standardmäßig sind Objektmarkierungsrahmen blau und Masken-Markierungsrahmen schwarz.

Maschenfüllung

Füllungsart, mit der Sie dem Inneren des ausgewählten Objekts Farbflecken hinzufügen können.

Maske

Eine Maske wird während der Bildbearbeitung auf ein Bild angewendet, um geschützte Bereiche und bearbeitbare Bereiche zu definieren.

Maskenmodi

Verschiedene Varianten des Hilfsmittels Maske, zwischen denen Sie beim Erstellen oder Feinanpassen einer Maske oder ihres bearbeitbaren Bereichs wählen müssen. Es gibt vier Maskenmodi: Normal, Additiv, Subtraktiv und XOR. Mit dem Modus Normal (Standardeinstellung) können Sie einen Bereich in einem Bild auswählen. Im Modus Additiv können Sie die bearbeitbaren Bereiche Ihres Bildes erweitern, indem Sie mehrere Bereiche des Bildes auswählen. Im Modus Subtraktiv können Sie die bearbeitbaren Bereiche Ihres Bildes reduzieren, indem Sie Bereiche aus der Auswahl entfernen. Im Modus XOR können Sie mehrere Bereiche in einem Bild auswählen. Dabei werden sich überschneidende Bereiche aus dem bearbeitbaren Bereich ausgeschlossen und dem geschützten Bereich hinzugefügt.

Master-Seite

Eine virtuelle Seite, die globale Objekte, Hilfslinien und Gittereinstellungen enthält, die auf alle Seiten in Ihrem Dokument angewendet werden.

Mehrfachauswahl

Eine Methode zur Auswahl mehrerer Objekte mit dem Hilfsmittel Auswahl oder mehrerer Knoten mit dem Hilfsmittel Form.

Mehrkanal

Ein Farbmodus, der Bilder unter Verwendung mehrerer Farbkanäle anzeigt, von denen jeder 256 Grauschattierungen umfasst. Wenn Sie ein RGB-Farbbild in den Mehrkanal-Farbmodus konvertieren, werden die einzelnen Farbkanäle (Rot [R], Grün [G] und Blau [B]) in Graustufeninformationen umgewandelt, die die Farbwerte der Pixel in den einzelnen Kanälen wiedergeben.

Mengentext

Texttyp, bei dem Formatoptionen zugewiesen und große Textblöcke direkt bearbeitet werden können.

Metadaten

Informationen zu Objekten Beispiele für Metadaten: Namen, Kommentare, Kosten für Objekte.

Mittelpunkt

Der Punkt einer Bezier-Linie, mit der die Linie in zwei gleich lange Teilabschnitte gegliedert wird.

Moiré-Muster

Der sichtbare Effekt ausstrahlender Kurven durch Übereinanderlegen zweier regelmäßiger Muster. Ein Moiré-Muster kann beispielsweise durch Überlappen zweier Halbtonbilder mit verschiedenen Winkeln und verschiedenem Punktabstand und Punktgröße entstehen. Moiré-Muster sind das unerwünschte Ergebnis des erneuten Rasterns von Bildern mit einem anderen Halbtonbild oder demselben Halbtonbild, dessen Winkel von dem des Originalbilds abweicht.

Mosaik

Dekoratives Kunstwerk, das durch Anordnen von kleinen bunten Teilchen zu Bildern oder Mustern entsteht.

Multitasking

Eine Option zur Erhöhung der Gesamtleistung eines Programms: Die Art und Weise, wie der Prozessor Aufgaben ausführt, wird hierbei optimiert.

Musterfüllung

Füllung, bestehend aus einer Reihe sich wiederholender Vektorobjekte oder Bilder.

N

NCSA (National Center for Supercomputing Applications)

NCSA ist ein Serversystem. Wenn Sie eine Imagemap zur Anzeige im Web erstellen, müssen Sie wissen, welches System Ihr Server verwendet, da in den Imagemap-Dateien unterschiedliche Codes verwendet werden. Wenn Sie wissen möchten, mit welchem System Ihr Server arbeitet, wenden Sie sich an Ihren Server-Administrator.

Neigen

Objekt vertikal bzw. horizontal neigen.

Neigungsbearbeitungspunkte

Die geraden Doppelpfeile in der Mitte jeder Seite des Auswahlrahmens.

Nicht druckbare Zeichen

Elemente, die am Bildschirm angezeigt, aber nicht gedruckt werden. Dazu gehören Lineale, Hilfslinien, Gitterlinien in Tabellen, verborgener Text und Formatierungssymbole wie Leerzeichen, harte Zeilenschaltung, Tabulatoren und Einzüge.

NTSC (National Television Standards Committee)

Bezeichnung für den in Nordamerika zur Bestimmung des Farben-Gamuts von Fernsehbildschirmen allgemein verwendeten Video-Farbfilter.

O

Objekt

Unabhängige Bitmap, die über ein Hintergrundbild gelegt wird. Änderungen, die an Objekten vorgenommen werden, wirken sich nicht auf das darunter liegende Bild aus.

Objekt (CorelDRAW)

Oberbegriff für jedes Element, das Sie in einer Zeichnung erstellen oder in eine Zeichnung einfügen. Beispiele für Objekte sind Linien, Formen, Grafiken und Text.

Offenes Objekt

Objekt, das durch eine Strecke definiert wird, deren Anfangs- und Endpunkt nicht miteinander verbunden sind.

Original

Objekt, das geklont wurde. Die meisten Änderungen am Original gelten automatisch auch für den Klon.

P

PAL

Bezeichnung für den in Europa und Asien zur Bestimmung des Farben-Gamuts von Fernsehbildschirmen allgemein verwendeten Video-Farbfilter.

Palettenfarbmodus

8-Bit-Farbmodus, der zur Anzeige von Bildern mit bis zu 256 Farben verwendet wird. Sie können ein komplexes Bild in den Palettenfarbmodus umwandeln, um die Größe der Datei zu verringern und eine bessere Kontrolle über die Farben, die während des Umwandlungsprozesses verwendet werden, zu erzielen.

PANOSE-Schriftabgleichung

Funktion, über die Sie eine Ersatzschrift für Dateien wählen können, die nicht auf dem Computer installierte Schriften enthalten. Sie können festlegen, dass die Schriftabgleichung nur für die aktuelle Arbeitssitzung gelten oder von Dauer sein soll, so dass beim Speichern und erneuten Öffnen der Datei automatisch die neue Schrift angezeigt wird.

PANTONE-Skalenfarben

Farben, die über das PANTONE-Skalenfarbensystem zur Verfügung stehen, das auf dem CMYK-Farbmodell beruht.

Perspektiven-Bearbeitungspunkte

Die leeren Kreise in den Ecken des Auswahlrahmens.

Pfeiltasten

Richtungstasten, mit denen ausgewählte Objekte in kleinen Schritten verschoben werden können. Mit den Pfeiltasten können Sie auch den Cursor an der gewünschten Stelle positionieren, wenn Sie auf dem Bildschirm oder in einem Dialogfeld Text eingeben oder bearbeiten.

Pfiffige Formen

Vordefinierte Formen, z.B. Grundformen, Pfeile, Sterne oder Bildbezeichnungen. Pfiffige Formen sind häufig mit Ziehpunkten ausgestattet, so dass Sie das Erscheinungsbild dieser Formen ändern können.

Pixel

Farbiger Punkt, der den kleinsten Teil einer Bitmap darstellt.

Siehe auch Auflösung.

PNG (Portable Network Graphics)

Ein Grafikdateiformat für die Online-Anzeige. Mit diesem Format können farbige Grafiken mit einer Farbtiefe von 24 Bit importiert werden.

PostScript-Füllung

Mit der Seitenbeschreibungssprache PostScript erstellte Füllmuster.

PowerClip-Effekt

Verfahren zum Anordnen von Objekten, mit dem Sie ein Objekt in einem anderen unterbringen können.

PowerClip-Objekt

Ein Objekt, das durch das Einfügen von Objekten (Inhaltsobjekte) in andere Objekte (Behälterobjekte) entsteht. Wenn das Inhaltsobjekt größer als das Behälterobjekt ist, wird das Inhaltsobjekt automatisch zugeschnitten. Es ist nur der Inhalt sichtbar, der in das Behälterobjekt eingefügt werden kann.

Progressiv

Verfahren beim Laden von JPEG-Bildern, bei dem das Bild von Anfang an in voller Größe, aber zunächst mit einer niedrigen Auflösung auf dem Bildschirm angezeigt wird. Je mehr Bilddaten geladen werden, desto besser wird die Bildqualität.

Punkt

Eine hauptsächlich im Schriftsatz verwendete Maßeinheit für Schriftgrößen. Ein Zoll entspricht etwa 72 Punkt; ein Pica entspricht 12 Punkt.

Q

Quellobjekt

Objekt, dem ein Formungsvorgang wie Verschmelzen, Zuschneiden oder Schnittmenge mit einem anderen Objekt zugewiesen wird. Das Quellobjekt nimmt die Füllungs- und Umrisseigenschaften des Zielobjekts an.

Siehe auch Zielobjekt.

R

Radius

Legt bei Orbits (Umlaufbahnen) den Abstand zwischen dem Mittelpunkt des Pinselstrichs und den Spitzen fest, die den Mittelpunkt des Pinselstrichs umkreisen, wenn Sie mit Orbits malen. Durch Erhöhung dieses Wertes wird gleichzeitig der Pinselstrich vergrößert.

Legt beim Filter Staub und Kratzer die Anzahl der den beschädigten Bereich umgebenden Pixel fest, die zum Anwenden des Filters verwendet werden.

Randanschnitt

Der Teil des Druckbilds, der über den Rand der Seite hinausgeht. Durch den Randanschnitt wird sichergestellt, dass das Druckbild nach dem Binden und Zuschneiden mit dem Seitenrand abschließt.

Rastern

Prozess zum Simulieren einer größeren Anzahl von Farben, wenn nur eine begrenzte Anzahl von Farben verfügbar ist.

Rauschen

Zufällig verteilte Pixel innerhalb einer Bitmap, die Bildstörungen beim Fernsehempfang ähneln.

RGB

Farbmodus, bei dem die drei primären Lichtfarben (Rot, Grün und Blau) in unterschiedlicher Intensität kombiniert werden, um alle anderen Farben zu erzeugen. Den einzelnen Farbkanälen Rot, Grün und Blau wird jeweils ein Wert zwischen 0 und 255 zugeordnet. Bei Bildschirmen und Scannern erfolgt die Darstellung bzw. Erkennung der Farben im RGB-Farbmodus und auch die Farbwahrnehmung des menschlichen Auges beruht auf einem ähnlichen Prinzip.

Rich Text

Rich Text unterstützt Formatierungen wie fett, kursiv und unterstrichen sowie unterschiedliche Schriften, Schriftgrößen und farbigen Text. Rich-Text-Dokumente können auch Seitenformatierungsoptionen enthalten wie benutzerdefinierte Seitenränder, Zeilenabstände und Tabulatorabstände.

Rollover

Interaktives Objekt bzw. interaktive Objektgruppe, dessen bzw. deren Erscheinungsbild sich ändert, wenn Sie darauf klicken oder zeigen.

Roundtripping

Umwandlung eines Dokuments, das in einem Dateiformat wie dem Portable Document Format (PDF) gespeichert wurde, in ein anderes Format wie z.B. Corel DESIGNER (DES) und wieder zurück.

S

Sättigung

Reinheit bzw. Kräftigkeit einer Farbe, die sich als Fehlen von Weiß ausdrückt. Eine Farbe mit einer Sättigung von 100 % enthält keinen Weißanteil. Eine Farbe mit einer Sättigung von 0 % ist eine Grauschattierung.

Satzgerät

Ein mit hoher Auflösung arbeitendes Gerät, das Ausgaben auf Film oder Filmpapier erzeugt, die bei der Herstellung von Platten für Druckerpressen verwendet werden.

Scanner

Gerät, das Papierbilder, Folien oder Film in eine digitale Form umwandelt. Scanner erzeugen Bitmaps bzw. Rasterbilder.

Schmuckfarbe

Im Druckereiwesen eine Druckfarbe, die einzeln gedruckt (also nicht aus verschiedenen Farben gemischt) wird, wobei jede Schmuckfarbe auf eine eigene Platte gedruckt wird.

Schneidebereich

Der Prozentsatz des Wertebereichs, der nicht im oberen Teil der vertikalen Achse des Histogramms angezeigt wird.

Schnittpunkt

Punkt, an dem zwei Linien einander kreuzen.

Schrift

Ein Satz von Zeichen mit einheitlichem Schriftstil (z.B. Kursiv), Gewicht (z.B. Fettschrift) und Schriftgrad (z.B. 10 Punkt) für eine Schriftart wie beispielsweise Times New Roman.

Schrittweises Verschieben

Verschieben eines Objekts in vorgegebenen Abständen.

Siehe auch Kleinere Schrittweite und Größere Schrittweite.

Schwarzpunkt

Ein Helligkeitswert in einem Bitmap-Bild, der als Schwarz gewertet wird. In Corel PHOTO-PAINT können Sie den Schwarzpunkt festlegen, um den Kontrast eines Bildes zu verbessern. Wenn Sie beispielsweise im Histogramm eines Bildes mit einer Helligkeitsskala von 0 (dunkel) bis 255 (hell) als Schwarzpunkt den Wert 5 wählen, werden alle Pixel mit einem Wert über 5 in Schwarz umgewandelt.

Schwarzweiß-Farbmodus

1-Bit-Farbmodus, bei dem Bilder als zwei Vollfarben (Schwarz und Weiß) ohne Abstufungen gespeichert werden. Dieser Modus ist besonders für Strichgrafiken und einfache Grafiken geeignet. Um einen Schwarzweißfoto-Effekt zu erzielen, können Sie den Graustufen-Farbmodus verwenden.

Siehe auch Graustufen.

Schwenken

Verschieben des Bildes im Zeichenfenster, insbesondere dann, wenn das Bild größer als das Fenster ist, in dem es angezeigt wird. Durch Schwenken wird die Ansicht des Bildes auf dieselbe Weise geändert, wie durch einen Bildlauf, bei dem das Bild im Zeichenfenster nach oben, nach unten, nach links oder nach rechts verschoben wird. Wenn Sie bei so starker Vergrößerung arbeiten, dass nicht alle Teile des Bildes angezeigt werden, können Sie durch Schwenken rasch diejenigen Teile des Bildes sichtbar machen, die zuvor nicht zu sehen waren.

Schwenken (CorelDRAW)

Verschieben der Zeichenseite im Zeichenfenster. Durch Schwenken wird die Ansicht der Seite auf dieselbe Weise geändert, wie durch einen Bildlauf, bei dem die Zeichnung

im Zeichenfenster nach oben, nach unten, nach links oder nach rechts verschoben wird. Wenn Sie bei so starker Vergrößerung arbeiten, dass nicht alle Teile der Zeichnung angezeigt werden, können Sie durch Schwenken rasch die Teile der Zeichnung sichtbar machen, die zuvor nicht zu sehen waren.

Segment

Die Linie oder Kurve zwischen Knoten in einem Kurvenobjekt.

Segment (Strecke)

Abschnitt einer Strecke zwischen zwei aufeinander folgenden Knoten. Eine Strecke ist eine Reihe von Segmenten.

Seitenverhältnis

Das Seitenverhältnis eines Bildes ist das Verhältnis zwischen seiner Breite und seiner Höhe (mathematisch ausgedrückt x:y). Das Seitenverhältnis eines Bildes mit 640 x 480 Pixeln beispielsweise ist 4:3.

Senkrechte Linie

Eine Linie, die eine zweite Linie im rechten Winkel schneidet.

Server- und clientgestützte Imagemaps

Ein selten verwendeter Typ einer Imagemap, der Code sowohl für server- als auch für clientgestützte Imagemaps enthält. Diese Art von Imagemap wird zur Verarbeitung standardmäßig automatisch im Webbrowser des Benutzers geöffnet. Unterstützt der Browser keine Imagemaps, verwendet der Server die externe Zuordnungsdatei zur Verarbeitung der Informationen. Derzeit unterstützen die meisten Webbrowser Imagemaps, so dass clientgestützte Imagemaps am gebräuchlichsten sind.

Servergestützte Imagemap

Eine selten verwendete Art von Imagemap, bei der die Imagemap-Informationen von einem Server verarbeitet werden. Dazu ist eine getrennte Zuordnungsdatei (*.map) für den Webserver erforderlich. Derzeit können die meisten Webbrowser Imagemaps verarbeiten, so dass clientgestützte Imagemaps gebräuchlicher sind.

Skalenfarben

Im Druckereiwesen Begriff für Farben, die durch Mischen von Cyan, Magenta, Gelb und Schwarz entstehen. Dadurch unterscheiden sich die Skalenfarben von den Schmuckfarben, die einzeln gedruckt und nicht gemischt werden. Für jede Schmuckfarbe wird eine eigene Druckplatte benötigt.

Skalieren

Proportionales Ändern der horizontalen und vertikalen Abmessungen eines Objekts um einen bestimmten Prozentsatz. So wird z.B. aus einem Rechteck mit einer Höhe von 1 cm und einer Breite von 2 cm, das um 150 % skaliert wird, ein Rechteck mit einer Höhe von 1,5 cm und einer Breite von 3 cm. Das Seitenverhältnis 1:2 (Höhe zu Breite) bleibt erhalten.

Skizze

Eine verkleinerte Version mit niedriger Auflösung eines Bildes oder einer Zeichnung.

Spaltenabstand

Der Abstand zwischen Textspalten. Beim Drucken versteht man darunter die weiße Fläche der beiden inneren Ränder zweier sich gegenüberliegender Seiten.

Stapelfolge

Reihenfolge, in der Objekte im Bildfenster erstellt werden. Diese Reihenfolge bestimmt die Beziehungen zwischen den Objekten und damit das Aussehen Ihres Bildes. Das erste Objekt, das Sie erstellen, erscheint zuunterst, das letzte von Ihnen erstellte Objekt zuoberst.

Steuerobjekt

Das Ausgangsobjekt, auf das Effekte wie Hüllen, Extrusionen, Schlagschatten, Konturen und mit dem Hilfsmittel Künstlerische Medien erstellte Objekte angewendet werden. Änderungen, die am Steuerobjekt vorgenommen werden, wirken sich auf das Erscheinungsbild aus.

Steuerpunkte

Bearbeitungspunkte, die sich von einem Knoten aus entlang einer Kurve erstrecken, die mit dem Hilfsmittel Form bearbeitet wird. Steuerpunkte bestimmen den Winkel, in dem die Kurve durch den Knoten verläuft.

Steuerpunkte (CorelDRAW)

Ziehpunkte, die sich von einem Knoten aus entlang einer Kurve erstrecken, die mit dem Hilfsmittel Form bearbeitet wird. Steuerpunkte bestimmen den Winkel, in dem die Kurve durch den Knoten verläuft.

Stift

Ein zusammen mit einem Stifttablett verwendeter Stift, mit dem Sie wie mit einem Pinsel zeichnen können. Bei einem druckempfindlichen Stift können Sie Ihre Pinselstriche durch leichte Änderungen des Drucks variieren.

Stil

Eine Reihe von Attributen, mit denen die Darstellung eines Objekttyps festgelegt wird. Folgende Stilarten stehen zur Auswahl: Grafikstile, Textstile (Grafiktext und Mengentext) und Farbstile.

Strecke

Der Grundbaustein, aus dem Objekte zusammengesetzt sind. Eine Strecke kann offen (z.B. eine Linie) oder geschlossen (z.B. ein Kreis) sein und aus einem einzelnen Linien- bzw. Kurvensegment oder vielen verbundenen Segmenten bestehen.

Strecke

Eine Reihe von Linien- oder Kurvensegmenten, die durch quadratische Endpunkte, so genannte Knoten, miteinander verbunden sind.

Streckenenge

Option, die zur Verfügung steht, wenn Sie eine Strecke aus einem Masken-Markierungsrahmen erstellen. Die Engewerte können zwischen 1 und 10 liegen und bestimmen, wie nah die Streckenform am Markierungsrahmen liegen soll. Je höher der Wert, desto mehr ähnelt die neue Strecke dem Markierungsrahmen. Die Zahl der Knoten ist bei Strecken mit niedrigem Engewert höher.

Subtraktives Farbmodell

Ein Farbmodell wie beispielsweise CMYK, bei dem die Farben durch Subtraktion der von den Objekten reflektierten Lichtwellen erstellt werden. Eine Druckfarbe erscheint z.B. blau, wenn sie alle Farben außer Blau absorbiert.

Symbol

Die bildliche Darstellung eines Hilfsmittels, eines Objekts, einer Datei oder eines anderen Elements der Anwendung.

Symbol

Wiederverwendbare(s) Objekt bzw. Gruppe von Objekten. Symbole werden einmal definiert und können dann mehrmals in einer Zeichnung referenziert werden.

Wiederverwendbare(s) Objekt bzw. Gruppe von Objekten. Symbole werden einmal definiert und können dann mehrmals in einem Bild referenziert werden.

Symbolinstanz

Das Vorkommen eines Symbols in einer Zeichnung. Symbolinstanzen übernehmen automatisch alle am Symbol vorgenommenen Änderungen. Sie können den einzelnen Instanzen auch eindeutige Eigenschaften, wie Größe, Position und gleichmäßige Transparenz, zuweisen.

T

Tangente

Eine gerade Linie, die eine Kurve oder Ellipse an einem Punkt berührt, ohne jedoch die Kurve oder Ellipse an diesem Punkt zu schneiden.

Temperatur

Die Beschreibung von Licht in Kelvin; niedrige Werte entsprechen schlechten Lichtverhältnissen, wie beispielsweise Kerzen- oder Glühlampenlicht, die einen Gelbstich verursachen können. Höhere Werte entsprechen besseren Lichtverhältnissen, wie beispielsweise Sonnenlicht, die einen Blaustich verursachen können.

Textbasislinie

Imaginäre horizontale Linie, auf der die Textzeichen scheinbar platziert sind.

Textrahmen

Rechteck, das als Abfolge gestrichelter Linien angezeigt wird und einen mit dem Hilfsmittel Text erstellten Mengentextblock enthält.

Textstil

Eine Reihe von Attributen, mit denen die Darstellung von Text festgelegt wird. Es gibt zwei Textstilarten: Textstile für Grafiktext und Textstile für Mengentext.

Tiefgestellt

Tiefgestellte Zeichen werden in einer Textzeile unter die Grundlinie der anderen Zeichen gesetzt.

Ton

Abweichungen in einer Farbe oder im Bereich der Grauwerte zwischen Schwarz und Weiß.

Tönung

In der Fotobearbeitung bezieht sich eine Tönung häufig auf eine halbtransparente Farbe, die über ein Bild gelegt wird. Dies wird auch als Farbstich bezeichnet.

In der Druckersprache bezeichnet eine Tönung eine hellere Schattierung einer Farbe, die durch Halbtonrasterung erstellt wird (z.B. eine Schmuckfarbe).

Siehe auch Halbton.

Tonwertbereich

Verteilung der Pixel in einem Bitmap-Bild von dunkel (ein Wert von 0 bedeutet keine Helligkeit) bis hell (ein Wert von 255 bedeutet völlige Helligkeit). Pixel im ersten Drittel des Bereichs werden als Schatten, Pixel im mittleren Drittel als Mitteltöne und Pixel im letzten Drittel als Glanzlichter gewertet. Idealerweise sollten die Pixel in einem Bild über den gesamten Tonwertbereich verteilt sein. Ein Histogramm ist ein hervorragendes Hilfsmittel für das Anzeigen und Beurteilen des Tonwertbereichs eines Bildes.

Transparenz

Eigenschaft eines Objekts, die es durchsichtig macht. Ein geringerer Transparenzwert hat eine höhere Deckkraft zur Folge, so dass die darunter liegenden Elemente bzw. Bilder weniger sichtbar sind.

Siehe auch Deckkraft.

Trennbereich

Abstand zwischen dem Beginn der Worttrennung und dem rechten Rand.

TrueType®-Schriften

Von Apple entwickelter Schriftstandard. TrueType-Schriften werden genauso gedruckt, wie sie auf dem Bildschirm dargestellt werden, und können auf jede beliebige Größe eingestellt werden.

TWAIN

Mit dem TWAIN-Treiber vom Hersteller der Bilderfassungshardware können Corel-Grafikanwendungen Bilder direkt von einer digitalen Kamera oder einem Scanner einlesen.

U

Überbelichtung

Übermäßig viel Licht in einem Bild, was dem Bild ein ausgewaschenes Aussehen verleiht.

Siehe auch Belichtung.

Überblendung

Spezialeffekt, bei dem ein Objekt über eine Abfolge von Zwischenformen und Zwischenfarben in ein anderes Objekt umgewandelt wird.

Überdrucken

Beim Überdrucken wird eine Farbe über einer anderen gedruckt. Je nachdem, welche Farben ausgewählt wurden, vermischen sich die überdruckten Farben zu einer neuen Farbe oder die obere überdeckt die untere Farbe. Das Überdrucken einer hellen Farbe mit einer dunklen Farbe wird häufig angewendet, um Registrierprobleme zu vermeiden, die auftreten können, wenn die Farbauszüge nicht präzise ausgerichtet sind.

Siehe auch Farbüberlappung, Farbbündelung und Überfüllen.

Überfüllen

Im Druckereiwesen eine Form der Farbüberlappung, bei der das Vordergrundobjekt über den Rand des Hintergrundobjekts hinaus erweitert wird.

Übergeordnete Farbe

Ausgangsfarbstil, der gespeichert und Objekten in einer Zeichnung zugewiesen werden kann. Aus der übergeordneten Farbe lassen sich untergeordnete Farben erzeugen.

Siehe auch Untergeordnete Farbe.

Übergeordnetes Objekt

Objekt, dessen Form mit den Bildelementen eines anderen Objekts, dem so genannten untergeordneten Objekt, kombiniert ist. Übergeordnetes und untergeordnetes Objekt werden „Schneidegruppe“ genannt. Das übergeordnete Objekt muss sich auf einer Objektebene unter dem untergeordneten Objekt befinden.

Überlagerung

Ein rot eingefärbtes transparentes Blatt, das Sie über die geschützten Bereiche eines Bildes legen können. Mithilfe der Maskenüberlagerung ist es einfach, zwischen den bearbeitbaren und den maskierten (geschützten) Bereichen in einem Bild zu

unterscheiden. Wenn Sie eine Überlagerung zuweisen, werden die mit einer Maske versehenen Bereiche (abhängig von ihrer Transparenz) in unterschiedlichen Rottönen angezeigt. Je tiefer die Sättigung der roten Farbe, desto höher ist der Schutz.

Siehe auch Bearbeitbarer Bereich und Geschützter Bereich.

Umgebungslicht

Beleuchtung eines Raumes durch alle natürlichen und künstlichen Lichtquellen.

Umriss

Die Linie, durch die die Form eines Objekts definiert wird.

Umriss (Anzeigemodus)

Anzeigemodus einer Zeichnung, bei dem Füllungen ausgeblendet werden, Extrusionen, Konturlinien und Zwischenformen der Überblendung aber sichtbar sind. Bitmaps werden monochrom angezeigt.

Siehe auch Einfacher Umriss (Anzeigemodus).

Unicode

Zeichenkodierungsstandard, mit dem die Zeichensätze für alle geschriebenen Sprachen weltweit definiert werden. Hierbei werden ein 16-Bit-Codesatz und mehr als 65.000 Zeichen eingesetzt. Mit Unicode können Sie Texte problemlos verarbeiten, und das unabhängig von der Textsprache, dem Betriebssystem oder der Anwendung.

Unterbelichtung

Zu wenig Licht in einem Bild.

Siehe auch Belichtung.

Untergeordnete Farbe

Farbstil, der als Schattierung eines anderen Farbstils erstellt wurde. Bei den meisten verfügbaren Farbmodellen und -paletten haben die untergeordneten Farben denselben Farbton wie die übergeordneten Farben, verfügen aber über unterschiedliche Werte der Sättigung und Helligkeit.

Siehe auch Übergeordnete Farbe.

Untergeordnetes Objekt

Ein Objekt, dessen Bildelemente in die Form eines anderen Objekts, dem so genannten übergeordneten Objekt, eingefügt werden. Übergeordnetes und untergeordnetes

Objekt werden „Schneidegruppe“ genannt. Das untergeordnete Objekt muss sich auf einer Ebene über dem übergeordneten Objekt befinden.

Unterschneidung

Die Laufweite zwischen Textzeichen und die Anpassung dieses Abstands. Unterschneidung wird häufig dazu verwendet, zwei Textzeichen näher zueinander zu positionieren als gewöhnlich, z.B. WA, AW, TA oder VA. Die Unterschneidung verbessert die Lesbarkeit und lässt die Buchstaben ausgewogen und proportional erscheinen, besonders bei großen Schriftgraden.

Unterstrecke

Ein nicht mit der Hauptstrecke verbundenes Segment.

Unterstrecken(CorelDRAW)

Strecken, die Teil eines Objekts sind.

URL (Uniform Resource Locator)

Eindeutige Adresse, die den Pfad zu einer Webseite im Internet angibt.

Ursprung

Punkt im Zeichenfenster, an dem sich die Lineale überschneiden.

V

Vektorgrafik

Ein Bild, das aus mathematischen Angaben generiert wird, die Position, Länge und Richtung für das Zeichnen von Linien bestimmen. Vektorgrafiken werden als Sammlungen von Linien und nicht als Muster einzelner Punkte oder Pixel erstellt.

Siehe auch Bitmap.

Vektorobjekt

Ein Objekt innerhalb einer Zeichnung, das als Zusammenstellung von Linien und nicht als Muster einzelner Punkte oder Pixel erstellt wird. Vektorobjekte werden aus mathematischen Angaben generiert, die Position, Länge und Richtung der gezeichneten Linien bestimmen.

Verknüpfen

Ein in einer bestimmten Anwendung erstelltes Objekt in ein Dokument platzieren, das in einer anderen Anwendung erstellt wurde. Verknüpfte Objekte bleiben mit der

zugehörigen Quelldatei verbunden. Wenn ein verknüpftes Objekt in einer Datei geändert werden soll, bearbeiten Sie die Quelldatei.

Verlauf

Grad der Schärfe entlang der Ränder eines hinterlegten Schattens.

Verschachtelte Gruppe

Zusammenfassung zweier oder mehrerer Gruppen in einer gemeinsamen Gruppe, die sich wie ein Einzelobjekt verhält.

Verschachtelte PowerClip-Objekte

Behälter, die andere Behälter enthalten, wodurch komplexe PowerClip-Objekte entstehen.

Verschiebbarer bearbeitbarer Bereich

Bearbeitbarer Bereich, der über oder auf einem Bild angezeigt wird und verschoben sowie verändert werden kann, ohne dass sich dies auf die darunter liegenden Pixel auswirkt.

Verschmelzen

Das Kombinieren zweier Objekte zu einem einzelnen Kurvenobjekt mit einem einzelnen Umriss. Ein Quellobjekt wird mit einem Zielobjekt verschmolzen, um ein neues Objekt zu erstellen, das die Füll- und Umrissattribute des Zielobjekts übernimmt.

Verzerrungsbearbeitungspunkte

Die nach außen gerichteten Doppelpfeile an den Ecken des Markierungsrahmens.

Vorlage

Vordefinierte Festlegungen des Seitenformats, der Ausrichtung, der Linealposition sowie der Gitter- und Hilfslinien. Eine Vorlage kann auch veränderbare Grafiken und Text enthalten.

W

Wasserzeichen

Ein geringer, nach dem Zufallsprinzip generierter Rauschanteil, der der Helligkeitskomponente der Bildpixel hinzugefügt wird und Informationen über das Bild enthält. Diese Informationen überdauern normale Bearbeitungs-, Druck- und Scan-Vorgänge.

Weißpunkt

Das Maß des Weißgehalts in einem Farbmonitor, das die Darstellung von Glanzlichtern und Kontrast beeinflusst.

Bei der Bildkorrektur bestimmt der Weißpunkt den Helligkeitswert in einem Bitmap-Bild, der als Weiß gewertet wird. In Corel PHOTO-PAINT können Sie den Weißpunkt festlegen, um den Kontrast eines Bildes zu verbessern. Wenn Sie beispielsweise im Histogramm eines Bildes mit einer Helligkeitsskala von 0 (dunkel) bis 255 (hell) als Weißpunkt den Wert 250 wählen, werden alle Pixel mit einem Wert über 250 in Weiß umgewandelt.

Wiedergeben

Prozess, bei dem ein dreidimensionales Modell in ein zweidimensionales Bild umgewandelt wird.

Windows Image Acquisition (WIA)

Eine Standardschnittstelle mit Treiber von Microsoft zum Laden von Bildern aus Peripheriegeräten wie Scannern und Digitalkameras.

Z

Zeichen

Buchstaben, Ziffern, Satzzeichen und andere Symbole.

Zeichenfenster

Bereich des Anwendungsfensters, in dem Sie Objekte erstellen, hinzufügen und bearbeiten können.

Zeichenseite

Bereich des Zeichenfensters, der durch ein Rechteck mit Schatteneffekt umschlossen ist.

Zeichnung

In CorelDRAW erstelltes Dokument.

Zeilenabstand

Der Abstand zwischen Textzeilen. Der Zeilenabstand spielt sowohl für die Lesbarkeit als auch das Aussehen eine wichtige Rolle.

Ziehbereich

Der Bereich, mit dem eine Befehlsleiste gezogen werden kann. Wenn Sie die Leiste am Ziehbereich ziehen, wird diese verschoben. Ziehen an einem anderen Bereich der Leiste ist wirkungslos. Die Position des Ziehbereichs hängt ebenso vom verwendeten Betriebssystem ab wie von der Ausrichtung der Leiste und ob die Leiste angedockt oder frei verschiebbar ist. Zu den Befehlsleisten mit Ziehbereich gehören die Symbolleisten, die Hilfsmittelpalette sowie die Eigenschaftsleiste.

Ziehpunkt

Rautenförmige Bearbeitungspunkte, die zur Formveränderung gezogen werden können.

Ziel

Der Ziel-Frame oder das Browserfenster, in dem eine neue Webseite angezeigt wird.

Zielobjekt

Objekt, dem ein Formungsvorgang wie Verschmelzen, Zuschneiden oder Schnittmenge mit einem anderen Objekt zugewiesen wird. Das Zielobjekt behält seine Füllungs- und Umrisseigenschaften, die durch Kopieren auch den jeweiligen Quellobjekten zugewiesen werden.

Siehe auch Quellobjekt.

ZIP

Verlustfreies Dateikomprimierungsverfahren, das geringeren Dateiumfang und kürzere Verarbeitungszeit ergibt.

Zoom

Verkleinern oder Vergrößern der Anzeige einer Zeichnung. Durch Vergrößern erhalten Sie eine detailliertere Ansicht, durch Verkleinern wird ein größerer Bereich der Zeichnung angezeigt.

Zusammenführungsmodus

Bearbeitungsmodus, der festlegt, wie die ausgewählte Mal-, Objekt- oder Füllungsfarbe mit anderen Farben im Bild kombiniert wird.

Zusammengesetzte Überblendung

Überblendung, die entsteht, wenn das Anfangs- oder Endobjekt einer Überblendung mit einem weiteren Objekt überblendet wird.

Zuschneidemaske

Maske, mit der Sie die Transparenz eines Objekts bearbeiten können, ohne dass sich dies auf die Pixel in diesem Objekt auswirkt. Sie können die Transparenzwerte direkt am Objekt ändern und dann die Zuschneidemaske hinzufügen oder die Zuschneidemaske vor der Zuweisung der Änderungen hinzufügen.

Zuschneiden

Ausschneiden unerwünschter Bereiche eines Bildes, und zwar ohne Auswirkung auf die Auflösung des beibehaltenen Bildbereichs.

Zweipunktperspektive

Effekt, der durch Verlängern oder Verkürzen von zwei Objektseiten erzielt wird, wodurch der Eindruck entsteht, dass sich das Objekt in zwei Richtungen verjüngt.

Zwischenablage

Der Bereich zum vorübergehenden Speichern von ausgeschnittenen oder kopierten Daten. Die Daten werden gespeichert, bis neue Daten in die Zwischenablage ausgeschnitten oder kopiert werden und die vorherigen Daten ersetzen.



CorelDRAW® X4

INDEX



B

C

D

P

Q

R

T

W

Z



Corel
PHOTO-PAINT® X4
INDEX

C

D

G

T

CorelDRAW® Graphics Suite X4 – Benutzerhandbuch

009107